PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

ANA PAULA DE OLIVEIRA GOMES

O MUSEU VAI À SALA DE AULA: MUSEU VIRTUAL COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

MOSSORÓ/RN
2024

ANA PAULA DE OLIVEIRA GOMES

O MUSEU VAI À SALA DE AULA: MUSEU VIRTUAL COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

Dissertação apresentada na sessão de defesa de dissertação do Programa de Pós - Graduação do Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), *Campus* Central - Mossoró como requisito para a obtenção do título de Mestra em Ensino de História.

Orientador: Prof. Dr. Marcílio Lima Falcão

MOSSORÓ/RN
2024

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei n° 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei n° 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

Catalogação da Publicação na Fonte.

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

O48m Oliveira Gomes, Ana Paula de
O MUSEU VAI À SALA DE AULA: MUSEU VIRTUAL COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA. / Ana Paula de Oliveira Gomes. - Mossoró - RN, 2024.
147p.

Orientador(a): Prof. Dr. Marcílio Lima Falcão.
Dissertação (Mestrado profissional em Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História. I. Falcão, Marcílio Lima. II.Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC´s) foi desenvolvido pela Diretoria de Informatização (DINF), sob orientação dos bibliotecários do SIB-UERN, para ser adaptado às necessidades da comunidade acadêmica UERN.

O MUSEU VAI À SALA DE AULA: MUSEU VIRTUAL COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

A dissertação: O Museu vai à Sala de Aula: Museu virtual como Possibilidade Didática no Ensino de História, foi submetida à banca examinadora, constituída pelo PROF/HISTÓRIA, como requisito parcial necessário à obtenção do grau de Mestra em Ensino de História, outorgado pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN).

Dissertação aprovada em 25 de setembro de 2024

BANCA EXAMINADORA

gov.br Documento assinado digitalmente
MARCILIO LIMA FALCAO
Data: 03/12/2024 12:09:16-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Prof. Dr. Marcílio Lima Falcão
(Orientador - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN
PROFHISTÓRIA – UERN)

gov.br Documento assinado digitalmente
CARLOS EDUARDO MARTINS TORCATO
Data: 13/12/2024 12:22:53-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Prof. Dr. Carlos Eduardo Martins Torcato
(Examinador Interno - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN
PROFHISTÓRIA – UERN)

gov.br Documento assinado digitalmente
VANESSA SPINOSA
Data: 03/01/2025 17:20:20-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Profa. Dra. Vanessa Spinosa
(Examinadora Externa - Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN)

MOSSORÓ/RN
2024

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus.

Aos meus pais e irmãos.

Ao meu esposo e filho.

Aos meus sogros e cunhada.

A minha tia e madrinha.

Aos docentes, gestores, funcionários e alunos da Escola Manuelito Maia Meireles.

Ao PROFHISTÓRIA e todos os professores do programa pela oportunidade e aprendizado.

Agradeço também de forma especial ao Prof. Dr. Marcílio Lima Falcão pela orientação, paciência e apoio durante a dissertação. A você, professor, a minha eterna gratidão.

RESUMO

O tema sobre utilização das novas tecnologias educacionais em sala de aula não é recente, porém nos últimos anos, professores, secretarias municipais e estaduais de educação se voltaram com o objetivo de inserir as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TIDC's) no contexto escolar em decorrência, especialmente, do período pandêmico (2020-2021), onde tiveram que modificar a oferta de ensino presencial para a modalidade de ensino remoto. Partindo então desta realidade, objetivamos discutir e compreender as possibilidades de utilização dos museus virtuais como fontes ao ensino de História no ensino fundamental II. Para tal, selecionamos a exposição virtual - Egito Antigo: do cotidiano à eternidade, do museu Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), no sentido de analisar o uso deste ambiente virtual para o ensino de História. A pesquisa está amparada nas análises de Guimarães (2014), Pereira (2009) e Ramos (2020), no que diz respeito ao estudo sobre museus, entendido aqui como: "um espaço para recriação da memória e reinterpretação do tempo, da cultura e da história". O conceito de museu virtual ancorado nos trabalhos de: Piacente (1996), Oliveira (2002) e Arruda (2011) apontam como um espaço que possibilita interações múltiplas entre o patrimônio e seus visitantes através deste espaço virtual paralelo, que podem possibilitar uma democratização no acesso de crianças e jovens, que muitas vezes são impossibilitados de acessar estes aparatos por conta das diversas barreiras impostas como: falta de condições financeiras, transporte, logística e distância física entre a escola e o museu. Nesse sentido, buscamos com este trabalho analisar, a partir dos aspectos levantados na visita virtual a exposição Egito Antigo: do cotidiano à eternidade, possibilidades educativas que o professor de História pode construir com seus alunos na mediação de reflexões a respeito de aprendizagens sobre temporalidades que os bens culturais virtualizados podem expressar a partir das percepções do uso social dos objetos museais e seus simbolismos.

Palavras-Chave: Ensino de História; Aprendizagem; Museu Virtual.

ABSTRACT

The topic of using new educational technologies in the classroom is not new, however, in recent years, teachers, municipal and state education departments have focused on introducing Digital Information and Communication Technologies (TIDC's) into the school context in especially due to the pandemic period (2020-2021), where they had to modify the in-person teaching offer to the remote teaching modality. Starting from this reality, we aim to discuss and understand the possibilities of using virtual museums as sources for teaching History in elementary school II. To this end, we selected the virtual exhibition - Ancient Egypt: from everyday life to eternity, from the Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) museum, in order to analyze the use of this virtual environment for teaching History. The research is supported by the analyzes of Guimarães (2014), Pereira (2009) and Ramos (2020), with regard to the study of museums, understood here as: “a space for recreating memory and reinterpreting time, culture and of history.” The concept of a virtual museum anchored in the works of: Piacente (1996), Oliveira (2002) and Arruda (2011) points out as a space that enables multiple interactions between heritage and its visitors through this parallel virtual space, which can enable democratization in the access for children and young people, who are often unable to access these devices due to the various barriers imposed such as: lack of financial conditions, transport, logistics and physical distance between the school and the museum. In this sense, with this work we seek to analyze, based on the aspects raised in the virtual visit to the exhibition Ancient Egypt: from everyday life to eternity, educational possibilities that the History teacher can build with his students in the mediation of reflections regarding learning about temporalities that virtualized cultural assets can express perceptions of the social use of museum objects and their symbolism.

Keywords: History Teaching; Learning; Virtual Museum.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APCA	Associação Paulista de Críticos de Arte
ARENA	Aliança Renovadora Nacional
CCBB	Centro Cultural Banco do Brasil
CNRC	Centro Nacional de Referência
DAC	Departamento de Assuntos Culturais
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBRAM	Instituto Brasileiro de museus
ICHIM	International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museum
ICOFOM	International Committee for Museology
ICOM	Conselho Internacional de Museus
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas
INSE	Indicador de Nível Socio Econômico
IPHAN	Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
LIBRAS	Língua Brasileira de Sinais
MAI	Missão Arqueológica Italiana
MASP	Museu de Arte de São Paulo
MDA	Museums Documentation Association
MEC	Ministério da Educação
MHN	Museu Histórico Nacional
MI	Museu Imperial
MLS	Museu Lasar Segall
MNBA	Museu Nacional de Belas Artes
NAEC	Núcleo de Arte, Educação e Cultura
PMDB	Partido do Movimento Democrático Brasileiro
PNEM	Política Nacional de Educação Museal
REGIC	Regiões de Influência das Cidades
SEAC	Secretaria de Assuntos Culturais
SEMED	Secretaria Municipal de Educação e Desporto
SIIC	Sistema de Informações e Indicadores Culturais
TDIC'S	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UNESCO	Organização para Educação, a Ciência e a Cultura

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Vista aérea da Escola Manuelito Maia Meireles.....13
Figura 2 - Localização da Escola Manuelito Maia Meireles e bairros adjacentes 14
Figura 3 - Tempo médio de acesso a um Município com os equipamentos culturais selecionados 2021 – Museus.....48
Figura 4 - Prédio Banco do Brasil 1960.....54
Figura 5 - Sala de entrada da ala Vida Cotidiana – Setor amarelo 64
Figura 6 - Sala de entrada da ala Religião – Setor Verde 65
Figura 7 - Sala de entrada da ala Costumes Funerários – Setor Azul.....66
Figura 8 - Representação da Tumba da Rainha Nefertari.....67
Figura 9 - Almanaque educativo da exposição Egito Antigo.....68
Figura 10 - Página inicial da exposição Egito Antigo: do cotidiano à eternidade.....70
Figura 11 - Centro cultural e museu histórico Padre Pedro de Alcântara 78
Figura 12 - Entrada da Escola Manuelito Maia Meireles 80
Figura 13 - Apresentação das imagens para a turma e análise 92
Figura 14 - Objetos utilizados para atividade de análise 93
Figura 15 - Duplas manuseando os objetos.....95
Figura 16 - Respostas afirmativas dos alunos sobre a pergunta: A aula oficina fez mudar sua ideia do que é um museu, por quê? 96
Figura 17 - Cartaz de entrada da sala do auditório e fotografia de distribuição dos folders 98
Figura 18 - Explicando para os alunos como acessar e realizar a visitação à exposição virtual.....102

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: para você o que é um museu?.....87
Gráfico 2 - Percentual de alunos que sinalizaram sim ou não para a pergunta. 88
Gráfico 3 - Percentual de alunos que sinalizaram sim ou não para a pergunta. 89
Gráfico 4 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: para você o que é um museu?.....109
Gráfico 5 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: a aula oficina fez mudar sua ideia do que é museu? 110
Gráfico 6 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: o que você aprendeu na aula oficina que antes não sabia? 111
Gráfico 7 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu? 112
Gráfico 8 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: para você, o que é um museu virtual? 113
Gráfico 9 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: em relação à visita que você participou, como você se sente? 115
Gráfico 10 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: o que você aprendeu sobre a temática do egito que você não sabia antes da visitação?..... 116
Gráfico 11 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: os objetos que foram apresentados podem propor reflexões sobre os antepassados e sobre o presente? é possível observar essa relação entre presente e passado? 117
Gráfico 12 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: diante da experiência de observação dos objetos da exposição virtual. você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em um museu virtual?..... 118

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Perguntas do questionário de entrada para sondagem do perfil dos alunos e conhecimentos prévios sobre museu físico e virtual 84
Quadro 2 - Consolidação do perfil dos alunos do 6º ano a 85
Quadro 3 - Perguntas da atividade de análise sobre os objetos 94
Quadro 4 - Perguntas do questionário 02 108
Quadro 5 - Perguntas do questionário 03 114

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11

2 O MUSEU EM PAUTA 20

2.1 DO FÍSICO AO VIRTUAL 21

2.2 MUSEU E VIRTUALIDADE 28

2.3 A MEMÓRIA NO CIBERESPAÇO 32

2.4 O MUSEU E SUAS POSSIBILIDADES EDUCATIVAS NO ENSINO DE HISTÓRIA 40

2.5 MUSEU VIRTUAL E EDUCAÇÃO MUSEAL ONLINE 49

3 MUSEU CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL RIO DE JANEIRO 53

3.1 A TRAJETÓRIA 53

3.2 DO MUSEU EGÍZIO DE TURIM AO CCBB - EXPOSIÇÃO EGITO ANTIGO 59

3.3 VITUALIDADE DA EXPOSIÇÃO 68

4 O MUSEU VIRTUAL NA SALA DE AULA: POSSIBILIDADES DIDÁTICAS 72

4.1 METODOLOGIA DE ENSINO DE HISTÓRIA – MUSEU VIRTUAL EM SALA DE AULA PRÁTICAS DE ENSINO 72

4.2 DETALHANDO O CAMPO DA PESQUISA: EDUCAÇÃO NA CIDADE DE RUSSAS E A ESCOLA MANUELITO MAIA MEIRELES 77

4.2.1 Escola Municipal Manuelito Maia Meireles 79

4.3 QUESTIONÁRIO DE ENTRADA – CONHECENDO O ALUNADO 83

4.4 AULA OFICINA 89

4.5 RELATO DE EXPERIÊNCIA DA VISITAÇÃO A EXPOSIÇÃO VIRTUAL – EGITO ANTIGO: DO COTIDIANO À ETERNIDADE 97

4.6 ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS DE PESQUISA – O ALUNO EM PAUTA 107

4.7 ENTRAVES E POSSIBILIDADES 119

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO: SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA VISITAÇÃO À EXPOSIÇÃO VIRTUAL – EGITO ANTIGO: DO COTIDIANO À ETERNIDADE 124

5.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA – VISITAÇÃO DE EXPOSIÇÃO VIRTUAL NA AULA DE HISTÓRIA 126

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 131

REFERÊNCIAS 133

APÊNDICES 139

ANEXOS 148

1 INTRODUÇÃO

Imprevisibilidade é a palavra que marca os últimos anos na educação brasileira. Diante do período pandêmico, professores encararam uma realidade em que tiveram, por vezes, “de forma imediata”, que aprender a manusear equipamentos e desenvolver habilidades na utilização de aplicativos, programas e criação de vídeos que oportunizasse aos estudantes uma melhor aprendizagem.

As discussões sobre utilização das novas tecnologias educacionais em sala de aula não são recentes, porém nos últimos anos, os profissionais da educação e as secretarias estaduais e municipais se voltaram à inserção das Tecnologias Digitais de informação e comunicação (TDIC’S) no contexto escolar. Essa inserção não se deu de forma efetiva e com vários problemas como: lidar com o distanciamento social, transformações e adaptações em curto espaço de tempo, falta de equipamentos digitais para professores e alunos, dificultando o acesso.

Apesar das problemáticas que envolveram o uso das TDIC’S nesse novo cenário, os docentes buscaram encontrar alternativas metodológicas que superassem as dificuldades no processo. Nesse contexto, a diversidade de equipamentos digitais e de recursos metodológicos à disposição do professor amplia a necessidade de discussões sobre o uso e importância diante desse “potencial que os dispositivos tecnológicos apresentam para a criação de efeitos estéticos, quer dizer, efeitos capazes de acionar a rede de percepções sensíveis do receptor” (Santaella, 2007, p. 255).

O uso desses dispositivos tecnológicos na educação pode possibilitar a democratização para a criação de bens culturais através das tecnologias computacionais, auxiliando o trabalho dos professores e proporcionando uma melhor assimilação dos conteúdos trabalhados com os alunos, unindo-o a uma prática pedagógica voltada à efetivação de ações inclusivas no espaço escolar.

Porém, o uso, eficiência e funcionalidade desses mecanismos não são condições unitárias para garantir a aprendizagem, pois precisam ser “amigáveis, brincáveis, prazerosos, esteticamente agradáveis, expressivos, que estejam na moda, que proporcionem identidade cultural e que seus *designs* produzam satisfação emocional (Manovich, 2006 apud Santaella, 2007, p. 256).

A partir dessas singularidades, são desenvolvidos mundos virtuais interativos que unem a virtualidade com os quesitos educacionais e proporcionam melhor interação e eficácia dos dispositivos, bem como experiências diversas e criativas que vão para além da imersão em ambientes simulados. Nessa nova realidade interativa, as relações sociais são modificadas, o que possibilita outras formas de organização, transformações e adaptações, promovendo a construção de conhecimentos variados.

A importância de estudos na área se dá na necessidade de ampliar as análises e discussões sobre a utilização dos museus virtuais em sala de aula no pós-pandemia. Destacamos assim, a relevância dessa pesquisa ao demonstrar as possibilidades de trabalho com os objetos do acervo do museu virtual do Centro Cultural Banco do Brasil – CCBB (2020), através de experiências práticas que sejam efetivamente aplicadas in *loco*, com professores e alunos da rede pública. Contribuindo assim, para alargar as possibilidades metodológicas do ensino de História através da utilização dessa ferramenta, proporcionando aulas mais dinâmicas e centradas nos alunos, em que eles possam construir conhecimentos a partir da pesquisa com os objetos musealizados. Outro fator que contribui para a relevância deste trabalho refere-se ao fato de que, sabendo das dificuldades de chegar aos museus físicos, torna-os mais próximos dos alunos a experiência de visitação (mesmo que virtual) a esses espaços, permitindo assim a promoção de estratégias e possibilidades de utilização do museu virtual por professores da rede básica de ensino de história.

O tema de pesquisa surgiu a partir de uma experiência com turmas do 6º ano no Ensino Fundamental II, durante o período pandêmico, na oportunidade pude realizar, mesmo que remotamente, uma experiência exitosa com essas turmas na Escola Manuelito Maia Meireles (Figura 1), uma escola pública municipal, localizada no bairro Lagoa do Toco, zona periférica do município de Russas-CE. A escola atende 568 alunos e alunas distribuídos em 19 turmas que contemplam do 6º ao 9º ano nos turnos matutino e vespertino. O corpo docente é formado por 26 professores e professoras que atuam em suas respectivas áreas de formação.

Figura 1 - Vista aérea da Escola Manuelito Maia Meireles

Foto: Jonas Lima
GOVERNO MUNICIPAL
RUSSAS
Nossa maior obra é cuidar das pessoas
Escola Municipal Manuelito Maia Meireles - Lagoa do Toco

Fonte: Página da Escola Manuelito Maia Meireles no Instagram (2023). Disponível em: https://www.instagram.com/p/B9SGK3DpF-5/. Acesso em: 03 out. 2023.

Inaugurada em agosto de 2018, a escola dispõe de uma boa estrutura física, uma vez que se trata de um prédio recente, composta por 12 salas de aula, sala de informática, laboratório de ciências, sala para professores, refeitório, cantina equipada, dispensa, biblioteca, áreas de lazer, quadra poliesportiva coberta, 2 banheiros femininos e 2 banheiros masculinos (amplos e adaptados), banheiros para professores, vestiários, sala de direção, sala para coordenação pedagógica, sala para secretaria escolar, auditório, estacionamento e iluminação de LED, toda estruturada aos padrões do Ministério da Educação (MEC).

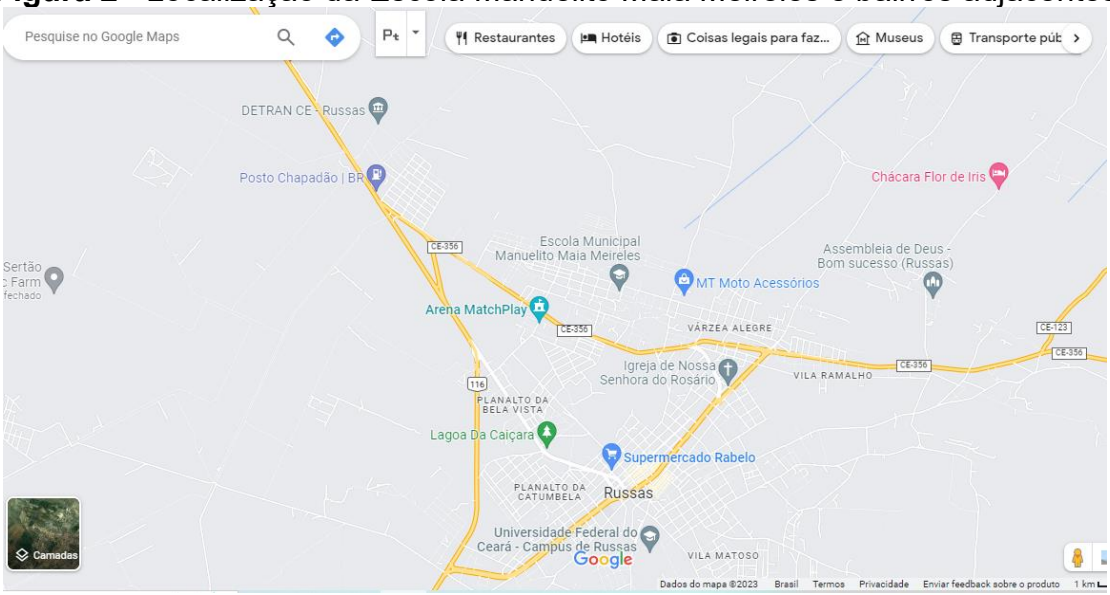
Os discentes residem em comunidades periféricas próximas a escola como: Lagoa do Toco, Mutirão, Várzea Alegre, Tabuleiro do Catavento e alguns no centro da cidade. De acordo com dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) a maioria dos estudantes da instituição estão com nível socioeconômico[1] (INSE) entre meio e um desvio-padrão abaixo da média nacional, com a classificação nota 3[2]. Vejamos a Figura 2.

---

[1] O Índice de Nível Socioeconômico (INSE) é um indicador que classifica a realidade social de escolas e redes de ensino, sendo representado por um valor numérico que varia de 0 a 10. O INSE é separado em sete níveis qualitativos: Mais Baixo, Baixo, Médio-baixo, Médio, Médio Alto, Alto, Mais Alto.

[2] Neste nível, os estudantes estão entre meio e um desvio-padrão abaixo da média nacional do INSE

Figura 2 - Localização da Escola Manuelito Maia Meireles e bairros adjacentes



Fonte: Google Maps. Escola Manuelito Maia Meireles. Escala de 1km (2023).

O município de Russas dispõe de campus da Universidade Federal do Estado do Ceará (UFC) e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Ceará (IFCE) compondo um aparato de ensino universitário público, possibilitando à alunos o acesso à formação técnica e universitária.

Durante o ano de 2021, no período de aulas remotas, realizamos a atividade de visitação online através do museu virtual Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), com a exposição Egito Antigo - do cotidiano à eternidade, que rendeu a escolha para essa pesquisa. A respectiva exposição foi escolhida diante a temática sobre o Egito Antigo, tendo em vista que em 2021 no mês de maio estávamos trabalhando nas turmas do 6º ano o conteúdo e buscávamos uma forma de tentar aprofundar o estudo sobre o tema visto nas aulas remotas e livro didático.

A exposição do museu CCBB foi selecionada durante o período de elaboração do planejamento da aula por alguns fatores fundamentais. O primeiro fator se refere a impossibilidade de uma visitação presencial à exposição pois a mesma ficou exposta

---

Considerando a maioria dos estudantes, a mãe/responsável e o pai/responsável têm o ensino fundamental incompleto ou completo e/ou ensino médio completo. A maioria possui uma geladeira, um ou dois quartos, uma televisão, um banheiro, *wi-fi* e máquina de lavar roupas, mas não possui computador, carro, garagem e aspirador de pó. Parte dos estudantes passa a ter também freezer e forno de micro-ondas, segundo dados do IBGE, 2021. Disponível em: https://www.google.com/maps/place/4%C2%B055'22.3%22S+37%C2%B058'37.7%22W/@-4.9228721,-37.9771348,17z/data=!3m1!4b1!4m4!3m3!8m2!3d-4.9228721!4d-37.9771348?entry=ttu. Acesso em: 03 out. 2023.

apenas nos museus CCBB nas cidades de Brasília, São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte, encerrando a amostra em novembro de 2020, diante das dificuldades que dispomos com relação a não existência de auxílio financeiro para custear visitas e problemas de transporte, uma visita presencial em museus que abordam o tema em questão está fora de nossa cidade tornando-se inviáveis.

Com o desenvolvimento das novas tecnologias relacionadas à Educação devido ao período pandêmico e as restrições sanitárias, o museu CCBB disponibilizou em site próprio a visita virtual à exposição dando acesso gratuito no site do museu. Outro fator decisivo foi a possibilidade de uma exposição que trabalhasse a temática com descrição, áudio em português e visitação em 3D, tendo em vista que no período, outras exposições surgiram, porém não atendiam o objetivo de imersão dos alunos no ambiente ou proporcionavam o ambiente em 3D com áudios e legendas em outros idiomas.

A experiência da visitação virtual ocorreu através do aplicativo *Google Meet* em data preestabelecida com os alunos. Foram repassados os objetivos da visita e encaminhadas algumas questões para que os alunos refletissem durante a experiência. A visita foi guiada pela professora Ana Paula de Oliveira Gomes, porém os alunos podiam intervir na visitação, solicitando caminhos a seguir, aproximar-se de determinado artefato ou até mesmo observar de forma mais demorada aquilo que mais chamava a atenção deles, no momento foi liberado que eles pudessem ligar as câmeras e interagissem através dos microfones.

Podemos ressaltar como pontos positivos o encanto e interesse dos alunos com a visualização do museu e dos artefatos, os olhares de curiosidade e euforia que eles expressavam através de suas câmeras, o rendimento nas atividades posteriores como trabalhos e avaliações sobre a temática foi acima da média e sempre estabeleciam relações do que foi estudado com a experiência da visitação.

Já como ponto negativo ressalto a ausência de parte da turma, uma vez que no período pandêmico não garantimos que as aulas remotas chegassem com eficiência para todos os alunos, parte por conta da falta de recursos materiais e tecnológicos das famílias e tantas outras questões de ordem social e familiar que nossos alunos passaram durante o período que impediram o acompanhamento nas aulas. A impessoalidade do ensino remoto também foi um entrave, pois a ausência do contato presencial impede de efetivarmos a real participação dos alunos e garantia de aprendizagem dos discentes.

A partir da visita experimental em 2021, refletimos sobre a atividade e das possibilidades diversas que poderíamos desenvolver no ambiente presencial dando mote para essa pesquisa, assim objetivamos refletir sobre o uso deste recurso pedagógico nas aulas da disciplina de História a partir de uma nova experiência voltada para o ensino presencial, executada em turmas do 6ºano na Escola Manuelito Maia Meireles.

Nas aulas presenciais também se pode fazer uso dos museus virtuais, uma vez que muitas das exposições têm períodos determinados de duração e por conta da distância física entre a escola e alguns museus temáticos, uma visitação presencial seria impensável. Com a utilização deste aparato tecnológico proporcionamos aos alunos o acesso aos bens culturais materiais que dificilmente eles teriam condições de acessar permitindo o conhecimento e reconhecimento das formas de produção e circulação de saberes sobre a vida cotidiana, além de propiciar um debate sobre a historicidade das próprias relações, articulações de conquista e apropriação dos bens culturais de outros povos.

Várias possibilidades metodológicas podem ser realizadas através destes museus virtuais, permitindo ao docente a mediação das reflexões de como esses bens culturais virtualizados podem expressar possibilidades de aprendizagem sobre temporalidades, assim como debates sobre a constituição e transformação desses objetos como patrimônios da humanidade a partir das percepções do uso social dos objetos musealizados e seus simbolismos, levando os discentes a pensar em formas de atuação para a vida prática e se reconhecerem como sujeitos históricos.

Apesar da escolha dessa possibilidade pedagógica tecnológica, é importante enfatizar que o objetivo deste trabalho não é sobrepor o museu virtual em detrimento do museu físico ou o contrário, ambos se apresentam de maneira distinta. Enquanto o museu presencial é uma experiência perceptiva que vai além das obras expostas e que mantém a interação entre visitante e mediadores de visitação no espaço museal, o museu virtual em outra perspectiva possibilita a visualização 3D do espaço permitindo que o visitante selecione a ordem das salas que deseja visitar, visualizar aproximadamente aqueles objetos que mais chamaram atenção, permitindo uma experiência individualizada e guiada a partir de seus próprios interesses, divergindo do museu físico, que muitas vezes é totalmente direcionado a seguir aos mediadores da exposição.

No ambiente virtual, dentre os mais variados modelos, podemos encontrar uma representação do museu físico, organizado de forma específica, levando o visitante a uma experiência guiada, destacando partes e objetos do museu formuladas através de uma ótica, que apesar de estabelecer limites nesta experiência sensorial de quem o visita, pode proporcionar formas diversas de interatividade como: a ampliação dos objetos, informações extras nas imagens ampliadas, escolher salas diante o objetivo da visitação criando um roteiro próprio da visita, acesso a artefatos para visualização 3D promovendo uma democratização no acesso.

Este espaço que proporciona uma múltipla disposição de objetos ao público, através de coleções e acervos, exerce entre suas variadas funções, a de “guardiã” de objetos para sua contemplação e promove uma distinção social desse objeto musealizado deixando evidente a mudança para o espaço do museu, onde “às fechaduras e às chaves que não fecham nem abrem porta alguma; às máquinas que não produzem nada; aos relógios de que ninguém espera a hora exacta” (Pomian, 1997, p. 51).

Para além desta característica o museu pode assumir diversas facetas com possibilidades diversas, desde a função de preservação dos objetos, a contemplação deles, espaço de lazer, espaço educativo entre outros. Foi essa variedade que nos mobilizou a trabalhar com a função educativa, especialmente, por oferecer aprendizagens que perpassam o campo da política, cotidiano e imaginário, fazendo dos museus importantes espaços de recriação da memória e reinterpretação do tempo, da cultura e da história (Guimarães, 2014).

A visitação ao museu oportuniza atividades educativas que englobam os mais diversos temas e temporalidades, considerando as intencionalidades do acervo. A virtualização destes museus permite novas experiências sensoriais e uma democratização no acesso a esses acervos, que podem ser limitados pela distância territorial entre o visitante e o ambiente físico. Sobre o museu virtual, entendemos ser “um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com o seu público. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio” (Henriques, 2004, p. 67).

Assim, considerando sua dimensão pedagógica, apesar de não ser sua única finalidade, e principalmente seu caráter lúdico e histórico, objetivamos pensar possibilidades educativas através da visitação ao museu virtual, oportunizando o

acesso dos estudantes aos objetos que antes eram expostos apenas em espaços físicos.

Diante destes pressupostos, o desenvolvimento do trabalho procurou responder a seguinte questão: De que maneira o museu virtual do CCBB, com a exposição *Egito Antigo - do cotidiano à eternidade,* pode ser utilizado como ferramenta pedagógica no Ensino de História no sentido de viabilizar aprendizagens por meio dos objetos museais que expressam práticas e percepções sobre o passado?

Por esse caminho, o presente trabalho está organizado em quatro capítulos. O primeiro capítulo: O Museu em pauta, está alicerçado em reflexões sobre os museus, a relação deste e educação, a trajetória percorrida até a projeção dos museus virtuais analisando as mudanças e contribuições destes no âmbito educacional, assim como termos e conceitos que circundam a temática. Também propomos uma discussão sobre os desafios possibilidades na utilização dos museus virtuais, assim como o processo de virtualização e curadoria destes espaços.

O segundo capítulo: Museu Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro, abordaremos a criação do Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro (1988) assim como o cenário histórico para a sua construção. Também abordaremos a exposição Egito Antigo – do cotidiano à eternidade, desde a origem das peças da exposição, à vinda para o Brasil intermediada pelo Museo Egízio de Turim-Itália realizando uma descrição das peças expostas e o processo de curadoria e virtualização dos artefatos no Brasil.

O terceiro capítulo: O Museu Virtual em sala de aula: possibilidades didáticas, trata da utilização da exposição virtual *Egito Antigo: do cotidiano a eternidade* na turma do 6º ano A do Ensino Fundamental II na Escola Manuelito Maia Meireles. A partir da execução da sequência didática, produto desta pesquisa, propomos reflexões sobre a utilização do museu virtual em sala de aula no sentido de perceber as potencialidades dessa ferramenta na aprendizagem dos alunos a partir da percepção do uso social dos objetos musealizados e os simbolismos deles no ambiente virtual. Para tal, dividimos o capítulo em momentos de relato da experiência em sala de aula e análises dos questionários aplicados com os alunos.

O quarto capítulo: Descrição do produto: sequência didática para visitação à exposição virtual – Egito antigo: do cotidiano à eternidade, realizamos uma descrição do produto pedagógico, com o objetivo de dispor o material elaborado para professores de outras instituições de ensino que desejem executar o plano em sala

de aula ou adaptá-lo diante das realidades diversas, servindo de modelo para novos tipos de visitações virtuais. Diante a elaboração da sequência didática foi produzido um manual de uso da exposição virtual “Egito Antigo: do cotidiano à eternidade” com sugestões de museus, exposições, atividades e metodologias sobre a temática que complementam o produto e entram em anexo à pesquisa.

2 O MUSEU EM PAUTA

Um museu cabe na palma da mão? Atualmente imaginamos a resposta deste questionamento emblemático com mais clareza do que a 40 anos atrás quando os primeiros trabalhos sobre virtualidade e museologia foram criados.

A ideia de um museu transportável e onipresente fica cada vez mais nítido e possível diante do avanço da internet. Um acervo com esses moldes permeia as discussões durante o século XX e traz novas possibilidades advindas desta difusão, podendo visualizar no cenário atual a concretização das expectativas do século passado.

Trabalhos sobre a virtualidade dos museus físicos remontam desde o fim do século XX, mas ganharam expressividade durante o período pandêmico[3]. Apesar de todas as perdas irreparáveis em âmbitos sociais e educacionais, o tempo pandêmico contribuiu para um aceleramento do uso das tecnologias digitais, promovendo proximidade neste período tão nebuloso e modificando valores desta sociedade em mutação.

Essas transformações, integradas às tecnologias, suscitaram novos hábitos de ser, viver e de se relacionar ao ponto de impactarem nos mundos do trabalho e nas formas de acesso à informação e cultura. Com as mudanças do período pandêmico e diante dos protocolos sanitários, os museus, ao fecharem suas portas, criaram estratégias de comunicação com o público à distância que obedece a uma organização e lógica diferente das exposições físicas.

A atualização nas formas do uso da internet para divulgação das atividades museológicas redimensionou tanto a relação com o público, quanto a percepção sobre as formas de organização e funcionalidade do espaço virtual, como bem apontou André Silva ao definir que:

> O perfil do público de museus se relaciona de maneira direta com a forma como uma exposição é projetada. Quando pensamos o aspecto da curadoria voltada para o público virtual, é importante levar em consideração e entender como esse público visita os museus, a fim de construir uma exposição adaptativa para sites de museus que projetam técnicas de interfaces adaptáveis e adaptativas a esse público (Silva, 2021, p. 8).

[3] Pandemia durante os anos de 2020 e 2021 ocasionada pelo vírus SARS-Cov 2.

A partir dessas singularidades, são desenvolvidos mundos virtuais interativos, unindo a virtualidade com os quesitos educacionais, proporcionando ao usuário melhor interação e eficácia dos dispositivos, experiências diversas e criativas que vão para além da imersão em ambientes simulados. A interatividade proposta por esses ambientes é o que diferencia a mídia digital das mídias anteriores “permite que o usuário (ou o leitor/produtor de textos humano) interaja em vários níveis e com vários interlocutores (interface, ferramentas, outros usuários, textos /discursos etc.”) (Rojo, 2012, p. 23).

A interatividade nessa nova versão permite ao usuário a produção de textos curtos em diversos sites, como os diários pessoais realizados nos blogs, sites de interatividade com outros usuários como nas redes sociais, uma diversidade de ferramentas e aplicativos para os mais diversos usos, tornando um espaço virtual mais interativo e possibilitador de múltiplas facetas.

Para se adequar a essa nova realidade do mundo virtual e ao aumento de interatividade através dos meios virtuais, os museus também passaram por uma nova organização para o virtual, anexando novos espaços, funcionalidades e permitindo acesso a conteúdo que antes eram somente disponíveis dentro de museus físicos, assim como acervos de obras frágeis e raras que se encontravam fora de exposição, hoje podem ser visualizados de forma virtual a qualquer momento e em quase todo o planeta.

Considerando essas questões, o presente capítulo analisa os museus como espaço de aprendizagem, a partir da problematização da projeção dos museus virtuais como equipamentos culturais no âmbito educacional. Também propomos uma discussão sobre os desafios e possibilidades na utilização dos museus virtuais, assim como o processo de virtualização e curadoria destes espaços.

2.1 DO FÍSICO AO VIRTUAL

É inerente ao homem, enquanto ser social, a necessidade de salvaguardar objetos, tornar física as lembranças e experiências, compor estoques de memórias, colecionando os mais variados objetos que, por motivos diversos, são atribuídos valores afetivos, culturais, material ou simbólicos, tornando necessário formas de preservá-los, torná-los perpétuos e alimentar o desejo humano de colecionar. Essa

ação pode ser vista como uma forma de simbolizar contextos, períodos, contar histórias, esboçando assim uma cultura contemplativa da memória.

Pinheiro (2004) afirma que, por mais paradoxal que pareça, “o museu surge como uma das formas de preservação da memória, da integração entre as culturas cultas e populares e das massas” (Pinheiro, 2004, p. 45) e para além da característica de salvaguarda de objetos, aparece como instrumento vivo, através de todo o dinamismo que o cerca, as transformações, a adaptação às diversas realidades sociais e culturais adquirindo formas, estruturas e discursos variados.

Os museus são produtos da sociedade, transformando e sendo transformados ao passo das tendências e absorção dos processos culturais. Porém, apesar da difusão atual e adaptação a essas tendências, por muito tempo foram espaços restritos à determinadas classes sociais, refletindo hábitos, costumes e culturas que exaltavam acontecimentos e objetos deste grupo, mostrando os valores de parte desta sociedade e excluindo grupos mais abastados.

Para Oliveira (2002), a partir da Idade Média, a Igreja e a nobreza passaram a colecionar e conservar objetos em espaços que eram restritos às pessoas da elite, sendo visitados por particulares com a autorização dos proprietários. Ao refletirem sobre a constituição dos museus, as pesquisadoras Gil e Possamai (2014) asseveram que:

> Os antecedentes históricos dos museus podem ser localizados muito antes das primeiras ideias de conformação da representação de patrimônio pelas sociedades modernas, embora seja no mesmo contexto que surgiram os museus públicos e as instituições com caráter nacional, com o objetivo de abrigar as coleções anteriormente formadas pelos membros da monarquia, da nobreza e da Igreja (Gil; Possamai, 2014, p.14).

As primeiras coleções buscavam materializar a história e a memória de apenas uma classe social com o objetivo de rememorar grandes personalidades políticas, figuras estas representadas pelas armas, bustos, quadros, uniformes, estes aparatos passavam a ideia de uma história homogênea e elitista.

No final do século XVII, o Museu *Ashmolean* de Arte e Arqueologia, desponta como primeira instituição pública, com a exposição da coleção de Jojn Tradescant (1570-1638) doada à Universidade de Oxford, Inglaterra (Blom, 2003). O Museu Britânico, em 1759, abre suas portas ao público, porém com visitas restritas e que não abarcavam a demanda. Quase 50 anos depois, as pessoas ainda tinham que esperar

por duas semanas para ter acesso ao bilhete de visita com limitação de tempo dentro da instituição.

Com a influência Iluminista e a difusão da defesa da igualdade de direitos para todos os cidadãos, esse quadro começa a sofrer alterações. São criados os primeiros museus públicos nos moldes que conhecemos. O primeiro grande museu público de arte, aberto ao público, foi o Museu do Louvre, na França, por iniciativa do Governo Revolucionário em 1793, dispondo de coleções reais do século XVI, do Rei Francisco I.

No chamado período Iluminista, vários museus são fundados na Europa como o Museu Nacional de Nápoles (1738); partes do complexo do Museu do Vaticano; o Museu Nacional de Ciência de Madri (1771), coleções reais foram abertas ao público em Viena (1770) entre outros. Porém, a mudança de acesso a esses espaços não significou uma procura efetiva das massas uma vez que “o que merecia ficar no museu de feição mais tradicional era, em geral, o objeto da elite” (Ramos, 2020, p. 19) Contudo, as classes populares não se viam nestes espaços de memória, pois, não encontravam referências a eles nos objetos musealizados.

No século XX, os museus passam por significativas mudanças e abrigam muito mais do que pinturas, paleontologia, esculturas e acervos históricos-arqueológicos. Gravuras, desenhos fotografias, filmes, elementos decorativos folclóricos, arte indígena passam a compor as galerias das instituições museais, sendo essa mudança percebida no Brasil a partir das décadas de 1920.

De acordo com o Conselho Internacional de Museus (ICOM), aprovada em 2022 na Conferência Geral do ICOM em Praga, o Museu pode ser compreendido como,

> [...] uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (Icom, 2022, n. p).

A partir desse conceito percebe-se a capilaridade das ações e funções do museu por meio do acesso aos mais variados públicos e de práticas inclusivas que fomentam através de diversas experiências a “[...] fruição, reflexão e partilha do conhecimento” (Icom, 2022, n. p). Por essa perspectiva, o museu assume diversas

facetas com possibilidades múltiplas, desde a função de preservação dos objetos até a contemplação deles, com o propósito de promover a pesquisa, informação e conservação das coleções como objetivo educacional, de pesquisa e entretenimento.

Para Scheiner (1998), o museu concentra múltiplas manifestações, sendo possível pensar aspectos de cunho social, educacional, virtual, lazer entre tantos outros que podem assumir. Dessa forma, o museu vai para além do mero “acumulador de objetos”, assumindo sua multiplicidade de funções e diversos formatos.

Na atualidade, os museus voltam-se para a promoção de experiências de seus espectadores e artistas, podendo ser mediada pelo uso da tecnologia, criando reflexões de como apresentar, organizar, preservar e tornar atraente ao público nesse novo formato. Assim, o museu deve ser “[...] um espaço que pensa o sentido das coisas no mundo e na vida e reelabora incessantemente a sua missão poética” (Cury, 2005, p. 22).

Na tentativa de definir políticas e trabalhos museais pelo mundo, algumas organizações dispõem de propósitos similares dessa natureza como: a Associação Americana dos Museus, a Associação dos Museus Canadenses, a Associação dos Museus Britânicos, *International Committee for Museology* (ICOFOM) e o *International Concil of Museums* (ICOM) que permanece em atividade desde 1946 e trabalha conjuntamente com a Organização para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). Esse trabalho conjunto produziu, desde 1950, os primeiros questionários para a coleta de dados dos museus que objetivavam a quantificação dos espaços museológicos, registro de informações para a padronização de definições e métodos para a coleta. O projeto foi expandido para 52 países, entre eles o Brasil, com a criação do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), sendo fundamental para a coleta de dados nacionais.

Os avanços conceituais, a efetivação de projetos, a diversidade de temas e as modificações da museologia são objetos de pesquisas e conferências internacionais que debatem principalmente o futuro destes espaços e as transformações ocorridas com o uso das tecnologias digitais. A inserção das tecnologias digitais nos museus, apesar de ser um tema da atualidade, já era especulado e debatido desde a metade do século XX.

No final da década de 1960, movidos pela efervescência das mudanças sociais, os museus passam por um aumento diverso de seu público, assim como de suas coleções e trabalhos internos. A tecnologia computacional emergente também se tornou pauta de alguns museus acerca de sua utilização (Parry, 2007).

Para o autor, a partir de 1963, é possível observar pesquisas para utilização de computadores em museus. Neste período, o Museu Nacional de História Natural da *Smithsonian Instituition* inicia estudos sobre o desenvolvimento de um sistema de processamento de dados e gerenciamento que possibilitasse uma melhor organização de suas coleções, conseguindo após 6 anos, colocar o sistema em pleno funcionamento.

Nas décadas seguintes, ao passo das transformações museais e tecnológicas, as instituições foram assimilando novos aparatos a exemplo do CD-ROM[4], utilizado para auxiliar os visitantes ao acesso às obras da coleção.

Segundo Henriques (2004), em 1991, na cidade de Pittsburg (EUA), ocorreu a *International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museum* (ICHIM), cujo objetivo foi problematizar sobre a hipermídia e a interatividade nos espaços museológicos. A conferência era bianual, sendo realizada em países da América do Norte e Europa, a última edição ocorreu em 2007, em Toronto, no Canadá. Ainda na década de 1990, ocorreu o MDA – *Museums Documentation Association* em Cambridge, que objetivava um congresso sobre museus e interatividade dando foco ao uso da multimídia nos museus.

Dois anos depois, em 1992, por iniciativa do ICOM, ocorre uma reunião do comitê de documentação, com o objetivo de debater sobre a usabilidade das tecnologias digitais e em 1995 inauguram a construção de um documento com diretrizes para a utilização das mídias e da internet nos museus.

Entre 2020 e 2022, com ampla participação e várias etapas colaborativas, o ICOM redefiniu o conceito de museu. A partir desse conceito percebe-se a capilaridade das ações e funções do museu por meio do acesso aos mais variados públicos e de práticas inclusivas que fomentam através de diversas experiências a “[...] fruição, reflexão e partilha do conhecimento” (Icom, 2022, n. p).

Quanto ao uso da internet nos museus, os primeiros indícios ocorrem no ano de 1997 com o – *Museums and Web* (Conferência sobre Museus e Internet) em Los Angeles (EUA) e atualmente conta com a participação de países da Ásia, América do Norte e Europa, atendendo as demandas dos museus destes continentes, que

---

[4] *Compact Disc Read Only Memory* (CD-ROM), desenvolvido em 1985, podendo ser descrito como um disco compacto que poderia ser gravado informações para leitura (no sentido que seu conteúdo poderia ser apenas lido e não alterado) Estes poderiam conter os mais variados tipos de conteúdo, desde dados, vídeos e áudio, ou com conteúdo mesclado.

apresentam uma tecnologia de ponta e se destacam na área devido às pesquisas e investimentos. Nestes museus podem ser vistos vários exemplos das inovações tecnológicas, desde exposições de realidade aumentada aos autoguias.

Também é perceptível a mudança na organização de alguns museus brasileiros que adotam artifícios da tecnologia digital propondo ao visitante uma nova experiência. Um desses exemplos é a plataforma Era Virtual[5], que atua desde 2008, com a criação de visitações virtuais a museus brasileiros e acervos. Novamente amplia-se essa experiência, mais precisamente no ano de 2013, agora em sítios, parques nacionais e pontos considerados Patrimônios da Humanidade pela UNESCO. Na plataforma é possível realizar a visitação virtual a 30 Museus brasileiros, dentre eles o Museu Imperial, Museu da Inconfidência e Museu da República; 17 exposições temporárias e 9 locais de Patrimônios Culturais como a virtualização da Cidade de Ouro Preto. Estes locais de visitação contam com tour 360º possibilitando, através de dispositivos com acesso à Internet, a visualização e exploração do espaço pelo visitante; selecionar a opção de descrição através de áudio, ler cards informativos, visualizar individualmente as peças através da ferramenta de *zoom.*

Além do projeto Era Virtual, existem museus virtuais independentes, como a Pinacoteca de São Paulo, onde é possível visualizar virtualmente a exposição permanente do museu, o Museu de Arte de São Paulo (MASP), Museu da Casa de Portinari, Museu do Amanhã, Museu Oscar Niemeyer, Museu Virtual de Ciência e Tecnologia.

A virtualização dos espaços também pode ocorrer de forma parcial, através de exposições permanentes ou itinerantes em alguns museus que não são totalmente virtualizados, como é o caso da exposição Nhe'e Porã: Memória e Transformação, no Museu da Língua Portuguesa, exposições no Museu da Imagem e do Som em São Paulo e exposições do Centro Cultural do Banco do Brasil (CCBB), como a exposição temporária - Egito Antigo: do cotidiano à eternidade.

Em um contexto mais amplo, também é possível realizar visitas a espaços culturais mundiais através da plataforma Google *Arts & Culture*, projeto que iniciou no ano de 2011, sem fins lucrativos desenvolvido pelo Instituto Cultural do Google em colaboração com museus de diversos países. A plataforma utiliza a tecnologia *Street*

[5] O Projeto Era Virtual cria visitações virtuais a vários museus brasileiros e seus objetos musealizados. Iniciou seus trabalhos em 2008, expandindo o projeto para parques nacionais e cidades em 2013.

View[6] onde é possível transitar virtualmente pelas galerias, visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas. Cada museu é responsável pela curadoria da exposição, escolhendo o número de galerias, obras de arte e informações que desejam disponibilizar. Em 2012, a plataforma passou por novas adaptações, ampliando o número de acervos digitalizados passando de 17 para 151 e tornando disponíveis mais de 32.000 obras de arte virtualizadas. A plataforma atualmente conta com 18 idiomas, entre eles o português, japonês, francês, italiano entre outros. Mais de 2.000 museus já foram virtualizados, dentre eles o Museu do Louvre, o Musée d'Orsay, o Museu Afro-Brasileiro, em São Paulo, entre outros. Porém, as visitas disponíveis pela plataforma são apenas uma digitalização do espaço físico, não há adaptação das exposições, áudio descrição, informações adicionais, objetos em 3D etc.

No site do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), é possível ter acesso aos projetos de virtualização em andamento de museus brasileiros em parceria com a Google como: o Museu Histórico Nacional (MHN); Museu Nacional de Belas Artes (MNBA); Museu Lasar Segall (MLS); Museu Imperial (MI); Museus Castro Maya; Museu Villa-Lobos e Museu da República.

Nesse contexto de expansão da internet, os museus adentraram no ciberespaço buscando se encaixar nessa nova realidade, apesar da diversidade de possibilidades de graus de interatividade e inovação nesse novo espaço.

Os espaços museológicos têm acompanhado o processo de revolução tecnológica e de constante mudança para tornar-se um espaço mais acessível através da rede. Assim, as transformações do século XX modificaram o papel dos museus e ampliaram suas estratégias. Nessa miscelânia estão incluídos os instrumentos de disseminação da informação e do conhecimento que oportunizam a apropriação e o registro de uma memória coletiva, entendida como impressões e registros de memórias significativas para um conjunto de pessoas, perpassando parte das histórias de vida deste grupo e compondo sua identidade.

[6] O Street View é um recurso do grupo de aplicativos do Google Maps e Google Earth, que permite visitas com vista panorâmica de 360° na horizontal e 290° na vertical.

2.2 MUSEU E VIRTUALIDADE

A difusão da internet e o desenvolvimento das hipermídias[7] facilitou o acesso às informações sobre museus em vários lugares do mundo aumentando a interação com os usuários. Apesar de ser um movimento recente em constante construção e atualização, podemos perceber um aumento expressivo dessas instituições nos últimos anos. Dos 3955 museus cadastrados na plataforma *museus.br*[8] no ano de 2023, são enquadrados como museus virtuais o total de 60 museus, ausentando dessa soma as exposições virtualizadas de museus físicos.

Apesar do aumento de museus virtuais desde a década de 1980, nos últimos anos, percebemos um movimento ascendente para esta virtualização motivada pelas barreiras impostas quanto às visitações presenciais durante o período pandêmico. Assim, se fez necessário buscarem novas estratégias de aproximar os visitantes dos seus acervos por meio virtual, principalmente, quanto a "[...] internet permitiu viagens "extracorpóreas" nos espaços museais, onde a vivacidade dessas experiências virtuais promove um profundo efeito sobre a nossa consciência social e política" (Silva, 2021, p. 6).

Este novo recurso de ampliação no meio virtual promove, para além das experiências presenciais, a possibilidade de acesso aos bens materiais virtualizados. Essa nova forma de acesso, traz uma série de reflexões que circundam a utilização desses novos espaços, assim como a relação com os visitantes.

Essa relação entre museu e visitante, segundo André Fabrício Silva (2021), deve ser programada levando em consideração o público que se deseja atingir, desenvolvendo ações que despertem a curiosidade nas visitações presenciais. Os museus virtuais, não distantes desta realidade, também devem funcionar na mesma lógica, conhecendo o perfil de seus visitantes. Uma vez que "distintas são as interações dos usuários com os museus, pois tais usuários são variados e executam tarefas em vários contextos", portanto é imprescindível interfaces que possibilitem a adaptação de diversos perfis de usuário para atingir os objetivos dos museus (Silva, 2021).

---

[7] Hipermídia na concepção de Lúcia Leão (1999) é uma tecnologia que contêm recursos do hipertexto e multimídia, possibilitando ao indivíduo o acesso de diversas partes do aplicativo.
[8] Plataforma vinculada ao governo brasileiro que desde o ano de 2015 busca coletar e divulgar dados sobre os museus brasileiros coletados pelo Instituto Brasileiro de Museus.

Outro desafio sobre essa virtualidade seria em traspor para o ambiente virtual as infinitas possibilidades comunicativas que são adquiridas através da relação com os objetos musealizados em ambiente presencial, uma vez que o museu através de suas coleções pode promover atividades de coleta e seleção de objetos, estudo e disseminação de informações, análise de documentos e tantas outras ações. Sobre essa questão, Mello (2013, p. 8) defende que:

> O ato de colocar um objeto em frente ao observador não garante uma adequada fruição de sua mensagem. É necessário um planejamento sobre a escolha do objeto, seu caráter simbólico, sua disposição no espaço e a forma como as informações a ele vinculadas podem ser transmitidas de modo inteligível.

Considerando que as ações devem condizer com a maneira em que se quer atingir o público virtual, nesta perspectiva o museu deve realizar em seu espaço virtualizado procedimentos de comunicação que proporcione ao visitante esta experiência "aproximada" com a visitação *in* loco, entendendo o valor tridimensional dos objetos a serem expostos, para que em sua forma virtual proporcione ao visitante uma experiência ampliada com aquele objeto.

Este modelo de experiência pode ser atingido através de estratégias de multimídia interativa que possibilitem a seleção de objetos e sua visualização de forma ampliada. Para tal, é imprescindível um trabalho específico de curadoria dos objetos voltados para esta virtualidade, considerando como o público interage com o ambiente virtual, possibilitando *à posteriori*, uma construção de sites de museus com interfaces e exposições adaptáveis mediante as preferências dos visitantes.

Além do aspecto visual e da disposição das obras, estes espaços devem promover uma "apropriação deste conhecimento tecnológico" de forma participativa propiciando uma adequação às especificidades e demandas de cada área do conhecimento (Mello, 2013). Assim, é imprescindível que se realize um planejamento prévio e a formação de agentes culturais tecnológicos que poderão atuar como multiplicadores educacionais.

Quanto ao trabalho curatorial dos museus, ambos se dão de forma similar, tanto no museu físico quanto o virtual, as ações que definiram as distinções do trabalho em ambos, estarão relacionadas às possibilidades que podem ser exploradas e limitações destes espaços.

Ao se tratar da virtualidade dos museus, o curador deve realizar um trabalho conjunto com diversos profissionais de áreas distintas, a exemplo os profissionais da área de design digital, que serão responsáveis por transmutar para a linguagem digital o objetivo de tal exposição, respeitando a organização e intencionalidade na disposição dos objetos, layouts e funcionalidades para dar ao visitante uma melhor experiência. Outra área importante neste processo é o desenvolvimento de softwares ou páginas que abriguem esse museu virtual, ficando na responsabilidade dos profissionais de programação e desenvolvimento de softwares, estes buscarão formas de uma melhor apresentação no ambiente virtual, criando estratégias para possibilitar uma experiencia intuitiva e de fácil manejo para o visitante, pensando na disposição de guias, atalhos, botões, funcionalidades da página e solução de problemas de acesso e possíveis bugs[9] que possam surgir.

De acordo com Janaina Cardoso Mello (2013), a elaboração de um software para um produto tecnológico aplicado, seja para museus ou para outros empreendimentos, é composto por quatro fases: análise, projeto, implementação e teses/validação. Nesta organização a primeira fase objetiva a compreensão do espaço físico disponível que será modelado de acordo com a participação do usuário. Na segunda fase é realizado um projeto que exprime as requisições preestabelecidas. A terceira fase é o momento de teste do software e análise se está de acordo com os requisitos do projeto. A quarta fase é o momento de validação do software pelos clientes usuários.

Dessa forma, para elaboração de softwares patrimoniais se faz necessário uma equipe multidisciplinar com contribuições da Museologia, História, Design Digital, Arquitetura, Ciências da Computação entre outros. Assim, para execução de um projeto de virtualização que conte com essa equipe, a instituição precisa dispor de recursos humanos e financeiros. Portanto, “[...] devemos enfatizar que a escolha de um tipo de site mais simples, tem maior relação com os tipos de recursos que o museu possui à sua disposição, do que por uma decisão da instituição” (Carrera, 2013, p. 7).

O objetivo principal de todo trabalho de curadoria é propor através das exposições um caminho fértil para questionamentos, levar o visitante à novas sensações. De certa maneira, a virtualidade das instituições museológicas para

[9] Falha ou erro num programa informático, dispositivo, site etc., que impede o seu funcionamento correto ou causa um mau desempenho.

realidade computacional não proporciona ao visitante “[...] experiências olfativas, táteis, paladares, auditivas e até mesmo visuais” (Carrera, 2013, p. 8). Para tal, é necessário nesses casos que as experiências se expandam para outros locais, indo além da parte computacional, propondo experiências mescladas entre material e virtual, através de estandes, quiosques, mostras, salas de experiência entre outros.

Apesar de todo esse trabalho em relação a curadoria para atender aos perfis dos visitantes, há de se destacar que o centro de todas as ações são os objetos musealizados e como desenvolver ações que possam expressá-los virtualmente de forma que o museu virtual se aproxime da experiência dos visitantes em ambientes presenciais.

O debate de autores sobre essas questões vai de encontro a essa virtualidade dos objetos, alguns afirmam que o objeto quando digitalizado no ambiente virtual, perde seu sentido ou sua musealidade. Desta forma, estes como suporte de informação de determinada sociedade se transformam em objetos com dimensão virtual ou “objeto museológico digital” que seria

> [...] reproduzido para o formato digital a partir de um objeto museológico físico ou concebido originalmente nesse meio, salvaguardado em instituições museológicas, […] passa a receber uma carga valorativa patrimonial, documental e informacional tendo em vista sua nova história, usos e disseminação por meio do ambiente web (Padilha, 2018, p. 21).

Nessa perspectiva, os objetos virtualizados não perdem seu sentido ao estarem em ambiente virtual, assumem uma nova função, valor patrimonial e uso no ambiente virtual, uma vez que assumem novo formato e novas formas de interação com os visitantes.

Assim, considerando essas atenuantes e uma nova experiência de contato com os objetos virtualizados, há de considerar que estes objetos devem obedecer às expectativas, valores e objetivos que se pretende a este objeto, considerando que em sua forma virtual terá uma nova existência, para além da materialidade física. Assim,

> [...] esse objeto museológico digital torna-se um outro, que se diferencia do seu referencial de origem. A partir da sua identidade própria, deve passar por um processo de musealização em que se pense a sua função informacional no âmbito digital. Ele evoca por si só ideias e pensamentos que transpassam o mero processo de musealização (Silva, 2021, p. 10).

Neste território do “não físico” a virtualização dos objetos ganha destaque ao passo de um trabalho cuidadoso de montagem deste espaço virtual que expressa intencionalidades diversas. Neste processo, permite que pessoas e informações adentrem em um território sem paredes, que não é mais sinônimo de algo imaginário, mas que se enquadra como uma “materialização do real”.

Com essas novas possibilidades, os museus físicos abrangem seu espaço de atuação potencializando a difusão de informações para vários lugares distintos. As tecnologias digitais permitem uma transformação no modo como acessamos os objetos musealizados e como nos relacionamos, permitindo novas formas de contato com o patrimônio através de realidade ampliada, objetos digitalizados, vídeos com inteligência artificial, projeções, assumindo as mais variadas formas, funções e significados.

2.3 A MEMÓRIA NO CIBERESPAÇO

As mudanças do século XXI trouxeram uma série de novos desafios para a sociedade. Do indivíduo deste século é “exigido” o desenvolvimento de múltiplas habilidades, entre elas a literacia da informação, da tecnologia digital, visual, a criticidade, a adaptação, o desenvolvimento da autonomia entre tantas outras. Essas mudanças também repercutiram nos espaços museológicos, de forma a criar alternativas que contemplem essa nova realidade social, oportunizando uma nova modalidade de museu, os virtuais.

Diante dessa conjuntura, como conceituar essa nova perspectiva diante de tantas formatações e possibilidades que os museus virtuais assumiram diante do tempo? Em uma tentativa de conceituação do termo, a Enciclopédia Britânica Virtual afirma ser

> [...] uma coleção de imagens gravadas digitalmente, arquivos de som, documentos de texto e outros dados de interesse histórico, científico ou cultural que são acessados através de meios eletrônicos. Um museu virtual não abriga objetos reais e, portanto, carece da permanência e qualidades únicas de um museu na definição institucional do termo (Virtual Museum, 1998, n. p.).

Porém, diante das modificações que a internet e a visão de virtualidade que esses museus sofreram com o tempo, se considerarmos esta conceituação

estaríamos excluindo as funções sociais e educacionais. A permanência de uma indefinição precisa ao termo, especialmente diante da multiplicidade de características que os museus virtuais vêm abarcando, faz com que o virtual seja “[...]comumente associado a coisas imateriais ou que sejam criadas por computador”, o que vem a reforçar a associação e apresentação dos museus virtuais “[...]tanto como páginas eletrônicas de museus existentes em “meio físico”, quanto como museus criados exclusivamente na Internet” (Magaldi e Scheiner, 2010, p. 6).

Diante dessa ambiguidade, o termo “museu virtual” pode ser utilizado para designar metadados de objetos, virtualizações de acervos e objetos em 3D, reconstruções de exposições, entre outros. Também é comum a utilização de termos similares como museu online, museu digital, museu eletrônico, hipermuseus, webmuseu, cibermuseu o que reafirma a indefinição de um conceito próprio para estes espaços.

Apesar de nomenclaturas similares, Magaldi e Scheiner (2010) afirmam que cada expressão forma um sentido diferente de museu e fazendo distinções, definindo Museu Eletrônico como sendo aquele que abarcaria “[...] todos os museus que existem ou se manifestam por meio de aparelhos eletrônicos”. Já os Hipermuseus seriam aqueles que se expressam em espaço com mais de três dimensões, estaria relacionado ao termo hipermídia, “[...]que seria um tipo de banco de dados semelhante ao hipertexto e no qual texto, som ou imagens de vídeo relacionam-se em uma tela”.

Os Webmuseus, segundo Loureiro (2004) são “sítios construídos e mantidos exclusivamente na Web, destinados a reunir virtualmente e a expor [objetos gerados] originalmente por processos de síntese, ou, por meio de cópias digitais, [objetos] que existem (ou existiram) no espaço físico" (Loureiro, 2004, p. 29). Já o Museu Online seria “[...] uma categoria de museu baseado em um sistema de conexão” (Magaldi e Scheiner, 2010, p. 45). Para as autoras o Cybermuseu estaria condicionado a computadores ou redes de computadores, estando em uma “categoria de museu existente na Internet ou que se manifesta através do computador”.

É nesse sentido que Tereza Cristina Scheiner (1998) afirma que os museus virtuais seriam a representação dos museus na contemporaneidade, onde seriam a

> Manifestação imagética das novas tecnologias da informação e da comunicação. Desterritorizado, existe apenas em processo, na memória do computador ou nos aparatos de realidade virtual. Recria-se continuamente, e não tem limites. No Museu virtual, o homem tem relação inusitada com o tempo, o espaço, a matéria e com a sua própria capacidade de criar e de

> pensar-se. A base do Museu Virtual é a informação (Scheiner, 1998, anexo 1, n. p).

Percebe-se que o museu virtual é um espaço “desterritorializado”, sem lugar fixo e ao mesmo tempo em todos os espaços através do compartilhamento nas redes; fruto do presente e imaterial. Estes, enquanto espaços institucionais, podem apresentar, a visualização de réplicas ou de objetos físicos, por meio de digitalização das exposições permitindo visitas e acesso aos acervos e documentos através dos meios virtuais, o que possibilita uma maior acessibilidade e interação dos museus com os visitantes, concebendo na atualidade uma nova proposta, unindo o real através de uma realidade paralela que coexiste com o físico, propondo novas visões e criando novas experiências para os espectadores, evidenciando um museu “sem paredes”.

Em se tratando de estudos sobre museus virtuais, se faz necessário o esclarecimento sobre alguns termos e conceitos que são utilizados paralelamente ao tema como: virtual, digital, ciberespaço e patrimônio digital. Investigando acerca destas terminologias estão aqui alicerçadas nos trabalhos dos autores Pierre Lévy, Magaldi e Scheiner.

Sobre Ciberespaço entende-se como “[...] um espaço imaginário criado por uma rede universal de computadores, com todo o tipo de informação, onde os dados poderiam ser obtidos através dos diversos sentidos do corpo humano” (Magaldi; Scheiner, 2010, p. 105). Seria, portanto, um espaço interconectado à disposição dos usuários para diversos tipos de interação, desde comunicacionais a informacionais.

Para Pierre Lévy, o ciberespaço proporciona um canal de “[...] comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” alimentados pelos seres humanos que interagem com este canal e carregam informações extra e intra sistema (Lévy, 2000, p. 2).

Há uma diferença tênue entre o termo digital e virtual. Sobre o termo virtual Pierre Lévy afirma que este é produto da relação entre os dispositivos computacionais e o ser humano, é através desta que a produção nestes dispositivos ganha sentido e possibilitam infinitos resultados. A exemplo podemos citar os mais variados recursos disponíveis como sons, textos, vídeos e imagens que podem estar à disposição em dispositivos computacionais, estes artifícios só serão passíveis de sentido e problematização a partir da inferência do ser humano, sem essa peça fundamental temos artifícios estáticos e fechados. Assim,

> [...] quando ocorre a inclusão do ser humano, outras perspectivas são apresentadas – e então temos o virtual, pois. [...] O virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto [ou imagem ou som] a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura (Magaldi, 2010 apud Lévy, 1997, p. 45).

Para o autor, o digital estaria no caminho inverso, uma vez que este “não é complexo. É fechado, limitado”, na perspectiva que não há a problematização do ser humano, como a decodificação de dados e textos para o ambiente computacional.

Assim, o termo Virtual para designar esse formato de museu interativo, democrático e sem paredes se adequa, à medida que a interação com o humano é sempre presente e objetivo fundamental deste museu. É possível interpretar os museus virtuais como instituições que

> [...] deram aval à criação e informação de histórias de qualquer personagem, de objetos artísticos (de artistas renomados e de iniciantes) e não-artísticos (de artistas, iniciantes e leigos), poemas e debates, tudo que compõe os acervos digitais, quebrando as barreiras do tempo-espaço, dos horários de visita, da comunidade local, do silêncio e mostrando textos que partem das mais simples pessoas de um lugar qualquer (Oliveira, 2002, p. 7).

Diante da multiplicidade de possibilidades que o museu virtual pode assumir é possível classificá-los diante do que Maria Piacente (1996) estruturou, apesar de ser um trabalho que remonta ao final dos anos 90, ela traz considerações tipológicas que ainda podem ser utilizadas para os casos atuais. A autora define três tipologias de museus na internet: o museu folheto, o museu virtual e o museu interativo.

O museu folheto caracteriza-se como um site onde o visitante teria acesso a informações sobre o museu e o seu funcionamento, desde a história do museu, características e curadoria dos acervos, horários e informações relevantes. Por muito tempo, a maioria dos grandes museus tinham esse modelo de contato com o público virtual, se enquadrando em uma modalidade mais comum e vista com mais facilidade. O objetivo principal seria propor ao visitante uma “prévia” do que ele teria acesso no museu físico, proporcionando uma maior divulgação e adesão desses espaços, por meio de textos escritos como um “blog” sobre a exposição do museu, contendo apenas as informações básicas sobre a exposição, sem conter fotografias sobre todas as peças da amostra, vídeos explicativos, não possibilitando interatividade do usuário com a página.

Nos museus virtuais, existe um grau de complexidade um pouco maior, difundindo o acesso desde sites de navegação até aplicativos para dispositivos móveis, transmitindo informações mais detalhadas sobre o museu e as obras das exposições, podendo permitir o acesso a objetos e peças em um banco de dados, para o caso de exposições temporárias que não se encontram mais fisicamente no museu, funcionando assim, como uma extensão virtual do museu físico, possibilitando algum grau de interação com o visitante, considerando que o mesmo pode definir o roteiro da visita e selecionar as obras de mais interesse. No museu virtual o visitante pode ter acesso ao espaço do museu em 3D, podendo aproximar-se das peças da amostra, clicar nos objetos que mais chamou atenção contendo fotografias e descrição das peças, estes espaços são organizados em sessões diferentes e não é direcionado ao visitante uma ordem de visita ficando livre para realizar a visita conforme os objetivos individuais do usuário. Em alguns museus, também é oferecido a opção de áudio descrição das peças para usuários com deficiência visual e dispõe de um guia virtual trazendo informações adicionais sobre a exposição.

Os autores Diana Lima e Pedro de Barros Mendes (2009) afirmam ser possível identificar subdivisões dentro do conceito de Museus Virtuais separando em três grupos. Os museus do Grupo 1 caracterizam-se por suas coleções existirem apenas na virtualidade, sem correspondência ao mundo físico. Já no Grupo 2 os museus e coleções foram digitalizados do meio físico e permanecem nos dois espaços: físico e virtual. No Grupo 3 o museu e as coleções foram digitalmente convertidas do mundo físico, mas que por situações diversas existem apenas virtualmente.

Já no museu interativo, é possível construir no ambiente virtual uma experiência de visita imersiva, em que o espaço não necessariamente seja semelhante à visita física do museu, proporcionando um itinerário que pode divergir existindo apenas no virtual sem a necessidade do museu físico. Neste modelo o museu virtual passa a mediar a relação do visitante com o patrimônio. Necessitando assim, um apelo maior ao uso da interatividade, convidando o visitante a construir sua própria coleção de objetos e organizar sua visitação. Objetiva-se nesta última modalidade o que Arruda, 2011 apud Alves; Viana; Matta, 2019, p. 201) propõe que “[...] os utilizadores dos websites disponibilizados possam interagir, verdadeiramente, com os seus conteúdos, contando novas histórias através da reorganização dos objetos que integram as coleções destes mesmos museus.”

Nos museus interativos os visitantes têm a possibilidade de comunicar-se com os conteúdos para além da forma tradicional e passiva das visitações comuns, podem realizar uma participação ativa através das informações, das interações com os conteúdos digitais, com a customização a partir dos seus interesses e da colaboração na difusão de novos conteúdos, permitindo o visitante montar salas em um ambiente do próprio site, selecionando peças e organizando sua própria “exposição” conforme seus interesses, nesse tipo de museu também é possível, para além da visitação em 3D, realizar a observação do objeto musealizado também em 3D, podendo ser observado os mínimos detalhes da peça, ampliar a visualização, com suporte de vídeos de apoio sobre o assunto e interface que possibilita o uso de óculos de realidade virtual.

Diante das reflexões sobre a classificação dos museus virtuais podemos caracterizar a exposição *Egito Antigo: do cotidiano à eternidade* como um museu virtual do grupo 3 de classificação, de acordo com as reflexões propostas por Diana Lima e Pedro de Barros Mendes (2009) e Maria Piacente (1996).

Além de expor as possibilidades dessa nova perspectiva de museu, é necessário refletirmos sobre suas lacunas e críticas sobre sua utilização. Uma questão que pode ser levantada é sobre a ideia de remix e “curadoria” individual que os museus interativos permitem. Cada exposição é organizada e estruturada por uma equipe de curadoria que estuda formas e meios para que possam ordenar as salas e disposições dos objetos de uma forma que represente um determinado tema levando em consideração a temporalidade das peças, estilos artísticos etc.

Quando se é possível, mesmo que de forma virtual, que o visitante selecione peças e “monte” seu próprio museu virtual a seleção das mesmas e a organização, muito possivelmente, em se tratando de museus com diversas coleções, não se dará de forma organizada podendo haver mistura de estilos e temporalidades, impossibilitando o uso destes museus individuais como produto para estudo de um determinado tema.

Outra questão está relacionada às críticas de plágio e direito autorais das obras pertencentes a museus específicos, onde as utilizações delas em projetos de *remake* no modo virtual estaria a ferir essas questões. Uma vez que obras de arte podem ser digitalizadas com excelente qualidade visual e dispostas no ambiente virtual em forma de fotografia e possibilitar a reprodução das obras, assim como o acesso às visitações

desses espaços virtuais que podem ser monetizados no espaço virtual e não ser feito o repasse para os autores das obras.

Outra crítica seria a discussão já amplamente debatida sobre a substituição do museu físico pelo museu virtual, onde acreditam que a presença do museu virtual “acomodaria” o público e que poderia haver uma diminuição da presença nos museus físicos, ou até mesmo sua extinção. Caso este que desconsidera as mudanças e adaptações que o museu físico aderiu durante os anos, inclusive fazendo o uso da tecnologia para chamar atenção de seu público com a utilização da realidade virtual através do uso de óculos em 3D, projeções holográficas e outros meios de conquistar os visitantes dos museus físicos. Destaca-se também o próprio objetivo da virtualização destes museus, que é colocar essas exposições de forma mais acessível para o público que por conta da barreira física não pode ter acesso ao museu físico, mas que por conta do advento do museu virtual pode conhecer o museu e suas obras, assim também como o caso de exposições físicas temporárias que podem ser disponibilizadas em qualquer período do ano de forma atemporal na virtualidade.

Essa democratização da circulação das exposições pela virtualização dos museus é apontada por Janaina Cardoso Mello a partir da argumentação de que:

> Sem o tangível não haverá o que digitalizar, lembrando ainda que o apreço ao patrimônio cultural é fruto da identidade do povo com o meio que o circunda. A destruição real de seus marcos de referência termina por arrancar de forma brutal e permanente as raízes de sua formação (Mello, 2013, p. 27).

Partindo dessas reflexões percebemos que os museus físicos e virtuais se complementam de variadas formas. Segundo Karp (2004) observa que há uma complementaridade entre museus físicos e virtuais, pois os museus tradicionais destacam-se pela materialidade, autenticidade e durabilidade das obras, enquanto os museus virtuais são caracterizados pela imaterialidade das exposições, pelo uso de hipertextos e pela possibilidade de interação. Assim, os museus físicos possibilitam uma experiência voltada para as relações com o ambiente, com os objetos em sua materialidade, com a visualização das peças no local onde estão dispostos, permitindo ao visitante, além da experiência por vezes mediada, refletir sobre outras questões a partir da própria organização das salas, o sentimento de estar no espaço musealizado (principalmente quando se trata de museus que utilizam prédios históricos) que em uma visita virtual podem não gerar a mesma experiência.

Já nas visitas virtuais, permite democratizar um acesso que por vezes pode ser impossibilitado de diversas formas como por barreiras espaciais, no que se refere a distância territorial destes locais a depender do logradouro do visitante; barreiras físicas, como o acesso aos portadores de deficiência, que por vezes são impossibilitados de acessar estes ambientes pelo difícil trajeto até a chegada na instituição.

Os museus virtuais permitem uma visitação através do ambiente digitalizado onde o visitante pode gerar outros meios de interação com os espaços e objetos que muitas vezes não é permitido na visita física. O visitante pode selecionar campos de interesse e visitar as salas a partir de sua própria lógica, onde na visitação presencial em sua maioria, não é possível. Também é possível visualizar os objetos de forma ampliada ou até mesmo em 3D, onde na visita física, essa visualização é limitada pela barreira física através de cúpulas de vidro, permitindo a visualização parcial do objeto e não da sua integralidade. A relação com a página virtual do museu também abre campos de interação com o usuário através de "[...] sugestões, reclamações, enquetes participativas, atividades lúdicas para o público infantil, opções de pesquisa, compras virtuais nas lojas dos museus, escolha de trilha sonora" (Mello, 2013, p.11).

Assim ambos se apresentam de maneira distinta, "[...] com possibilidades, limitações, complementaridades em uma sociedade cuja tônica envolve uma dinâmica transmídia[10], de passagens contornos, interlocuções de conteúdos semelhantes ou idênticos em mídias distintas" (Dumbra, 2013, p.13).

No ambiente virtual, encontramos uma representação do museu físico, organizado de forma específica, levando o visitante há uma experiência guiada, destacando partes e peças do museu formuladas através de uma ótica específica, que apesar de estabelecer limites nesta experiência sensorial de quem o visita, pode proporcionar formas diversas de interatividade e acesso ao patrimônio privado, promovendo democratização do acesso.

Apesar dessa democratização, através das tecnologias digitais e do aumento do público que pode vir acessar advindos de qualquer lugar do mundo, essa condicionante não expressa a garantia de acessibilidade à toda população, uma vez

---

[10] Transmídia no conceito de Henry Jenkins em sua obra "Cultura da Convergência" significa que a designação da utilização de vários tipos de mídia, que são utilizadas de forma específica e estratégica, criando uma variedade de conteúdos que se complementam, dando ao individuo a sensação de múltiplas possibilidades.

que esta necessita de equipamentos adequados para este acesso, excluindo parte da população que não detém estes mecanismos.

Neste viés, a escola se mostra como possibilidade para garantir o acesso da população, onde através dos equipamentos que a mesma dispõe pode promover este tipo de acesso.

2.4 O MUSEU E SUAS POSSIBILIDADES EDUCATIVAS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Diante da miscelânia de possibilidades que o museu abarca, a função educativa está intrinsecamente ligada à dimensão pedagógica e organizacional do espaço museal em construir e fazer circular narrativas a partir dos objetos expostos. Nesse sentido, os usuários fazem uso desse espaço e dos artefatos disponíveis e ressignificam a exposição, refletindo e atribuindo sentido ao passado e cotidiano em um exercício que multiplica as possibilidades de interpretações dos acervos.

Este limiar entre museu e educação pode ser percebido desde as primeiras organizações museais. No Brasil, segundo Gil e Possamai (2014) os primeiros museus na área de ciências focaram seus trabalhos na coleta, classificação e estudo de suas coleções concomitantemente com exposições abertas ao público e contribuições na confecção de materiais didáticos para utilização em escolas públicas.

Ainda segundo as autoras, o ano de 1958 seria marcante para a temática, uma vez que a cidade do Rio de Janeiro se torna sede do Seminário Regional da UNESCO, onde se discutiu a Função Educativa dos Museus, fomentando debates sobre a relação entre educação e museus, encontro esse realizado nos anos anteriores nas cidades de Nova Iorque e Atenas.

Debates, trabalhos acadêmicos, encontros e tantos outros meios focam essa temática até a atualidade, uma vez que se trata de um campo de constante mudanças e que “[...] apesar da relação histórica entre museus e educação, a compreensão sobre o museu como espaço de educação não foi algo dado, sendo essa uma construção em progressão” (Marti; Santos, 2019, p.17). Essa profícua relação tem ampliado os horizontes de aprendizagem à medida que se constitui em espaço de problematização tanto dos novos usos e acessos que estes objetos expostos passam a ter no espaço museal, quanto de sua articulação com o campo da educação patrimonial, pensado aqui como território

> [...] em litígio, aberto para trânsitos, negociações e disputas de sentidos. Orientações, tendências e metodologias diversas estão em jogo nesse território. Toda tentativa de reduzir a educação patrimonial a uma única metodologia também pode ser lida como tentativa de domínio hegemônico, controle e eliminação de diferenças (Chagas, 2004, p.144).

Esse território híbrido é gerador de diversas significações e que acompanha as mudanças e tendências da sociedade, nesta visão o museu proporciona para além de espaços de lazer, entretenimento, preservação e conhecimento, espaços de educação e formação do indivíduo. Os museus expõem vozes, narrativas, objetos da cultura material e manifestações variadas que possibilitam o trabalho com vários temas e perspectivas históricas; o trabalho de reflexão e construção da cidadania; além da motivação a criticidade e curiosidade.

Dentre as múltiplas facetas que os museus podem assumir e os profícuos espaços para "[...] recriação da memória e reinterpretação do tempo, da cultura e da história" (Guimarães, 2014, p. 393), se tornam equipamentos fundamentais para o ensino e interpretação da História, sendo uma de suas funções educativas oferecer

> [...] inúmeras possibilidades de aprendizagem histórica, não apenas de questões políticas institucionais, atos de governo, grandes feitos e fatos, mas também do cotidiano, dos hábitos, das manifestações culturais, das religiões, das crenças, das lendas, das origens, das viagens, das trajetórias de diferentes povos, da violência (Guimarães, 2014, p. 393).

Na atualidade esta relação é amplamente debatida na área de museologia e afins, gerando uma infinidade de trabalhos sobre a importância dessa relação para a sociedade atual. Leis e ações que propõem e regulamentam os museus como espaços de aprendizagem são criadas no Brasil apenas no século XXI como a Lei 11.904 de janeiro de 2009, promulgada pelo Estatuto de Museus e pelo Instituto Brasileiro de Museus/IBRAM, onde listam os princípios fundamentais dos museus

> I – A valorização da dignidade humana; II – a promoção da cidadania; III – o cumprimento da função social; IV – a valorização e preservação do patrimônio cultural e ambiental; V – a universalidade do acesso, o respeito e a valorização à diversidade cultural; VI – o intercâmbio institucional (Brasil, 2009, n. p).

Portanto, é previsto por lei que os museus sejam espaços que proporcionem para além da preservação do patrimônio, a valorização da dignidade e diversidade

cultural, cidadania, a universalidade de acesso e o intercâmbio entre instituições, rompendo com as amarras do passado e colocando o público como foco central. Nesta perspectiva, os princípios listados são a bússola que guiará o trabalho de reflexão e problematização dos objetos, dos usos dos mesmos e dos suportes necessários para acesso do público.

Na busca de possibilitar ao público uma experiencia que assegure o cumprimento destes princípios, os museus devem organizar as visitações, o acesso do público aos objetos e dispor de estratégias que possam adequar e provir uma visita satisfatória.

Para além das leis que asseguram as atividades educativas dos museus, estudiosos se debruçam no debate sobre o campo da Educação Museal, suas características, possibilidades e entraves. No Caderno da Política Nacional de Educação Museal (PNEM), a autora Andrea Costa (2017) afirma que a Educação Museal é composta por diversos aspectos singulares

> [...] conteúdos e as metodologias próprios; a aprendizagem; a experimentação; a promoção de estímulos e de motivação intrínseca a partir do contato direto com o patrimônio musealizado, o reconhecimento e o acolhimento dos diferentes sentidos produzidos pelos variados públicos visitantes e das maneiras de ser e estar no museu; a produção, a difusão e o compartilhamento de conhecimentos específicos relacionados aos diferentes acervos e processos museais; o estímulo à apropriação da cultura produzida historicamente, ao sentimento de pertencimento e ao senso de preservação e criação da memória individual e coletiva (Costa *et al*., 2018, p.73).

Portanto, a Educação Museal ultrapassa estratégicas didáticas e metodológicas no trabalho com o museu e seus artefatos, abarca uma série de outros aspectos que irão compor essa visitação que perpassam temas variados como: didática museal, acessibilidade e inclusão, educação museal, tecnologia e inovação, desenvolvimento de público, mediação cultural, sustentabilidade entre outros. É para tanto, uma peça complexa, em que o foco principal não está fixado nos objetos ou acervos das exposições e sim na formação dos visitantes através do contato com bens musealizados atuando para “[...] uma formação crítica e integral dos indivíduos, sua emancipação e atuação consciente na sociedade com o fim de transformá-la (Costa *et al*., 2018, p. 74).

Na tentativa de guiar o trabalho educativo com museus, partimos dos pressupostos de Ramos (2001) ao tratar que a Educação Museal deve comprometer-se com a formação crítica, onde toda a organização do museu e suas peças devem

estar voltadas para colaborar para essa finalidade, despertar no visitante ”*insigths*” para análise. Para tal, o autor alerta sobre a importância de se desenvolver uma “alfabetização museológica” de maneira que, em alguns casos

> [...] o tipo de análise que o museu induz não se desenvolve em outros lugares e tal lacuna deixa o estudante quase desprovido de meios para interpretar as nuanças da linguagem museológica. Nesse caso, o envolvimento entre o que é dado ao olhar e quem vê necessita de atividades preparatórias, para sensibilizar a percepção. O contrário, não se tem visão, ou pouco se vê (Ramos, 2001, p. 111).

As visitas ao museu, assim como sua funcionalidade, podem seguir objetivos e alcançar resultados diferentes diante da visitação. Uma visitação contemplativa ou recreativa tem objetivo/resultados diferentes de uma visitação com objetivo educacional. Como afirma Ramos (2001) o visitante necessita de informações prévias para interpretar as nuances do museu, assim como preencher as lacunas que uma visita recreativa ou contemplativa não irá preencher. Para tal, é necessário preparar o olhar, possibilitar ao visitante um primeiro contato com a linguagem museológica para assim poder aguçar o olhar crítico e perceber além do óbvio.

A escola pode promover este primeiro contato com a linguagem museológica, possibilitando ao alunado momentos de análise e reflexão sobre a visitação ao museu, desde a escolha e seleção das peças que são expostas, a organização das mesmas e como estão descritas, refletir sobre o objetivo de tal exposição, a relevância e importância deste lugar de preservação, aguçar o olhar para os objetos e o que eles nos “falam” sobre determinado tema, a relação dos objetos para com os temas estudados ou com a atualidade e mais uma infinidade de reflexões geradoras que podem ser propostas antes da visitação para que possam preparar o aluno para a experiência.

Assim como Ulpiano (1994) partilha, a primeira tarefa educativa do museu é ensinar como ele deve ser usado. Essa linguagem museológica deve ser trabalhada previamente com os alunos para que a visita possibilite uma percepção mais aguçada e que leve a reflexão. O museu como instituição carrega uma organização própria intencional e tal organização deve ser estudada criticamente, pois

> [...] não basta visitar um museu ou uma exposição museológica para que venha a ocorrer um processo educativo. Não é uma prática imediata, ingênua, é preciso sim compreender as várias mensagens que estão sendo comunicadas pelos objetos expostos, pelo próprio museu enquanto “objeto

> gerador” e desta maneira, construir novas significações a partir delas. Assim, exige-se uma postura reflexiva sobre essa ação (Costa, 2012, p. 3).

Para promover esta aprendizagem a visita no museu deve estar carregada de intencionalidade, com objetivos definidos e um planejamento prévio que promova ações significativas que levem os alunos à reflexão. Esta preparação deve ocorrer antes, durante e depois da visita, tendo como início a sala de aula, com “[...] atividades lúdicas que utilizem materiais do cotidiano, como indícios de práticas que se fazem nas relações sociais” (Ramos, 2001, p.111).

Este trabalho prévio de orientação dos alunos para visitação inicia no planejamento do professor, onde se fará necessário uma visita prévia ao espaço museal, conhecer os artefatos que estão dispostos e a maneira em que estão distribuídos, averiguar se a visita é mediada por educadores, pensar nos recursos humanos e materiais necessários para realização da visita. A partir daí traçar os objetivos da visita e preparar o decorrer das aulas.

As aulas iniciais devem preparar os alunos para compreender como o museu é organizado, sobre o trabalho de coleta dos artefatos, os significados que as peças podem revelar e como deve se observar o entorno das peças, temáticas da exposição, como foi dividido as salas e a ocultação de determinadas obras ou objetos, fugindo portanto do mero preenchimento de questionários, roteiros e manuais que instiga os alunos a realizarem apenas “cópias” escritas à punho das fichas catalográficas dos objetos.

> Nesse sentido, não é possível desenvolver educação patrimonial com roteiros, guias ou manuais, pois os sentidos, os usos e a ambiência do bem se transformam ao longo do tempo; refletir sobre sua biografia em relação, é talvez, o grande desafio para a educação patrimonial, seja no museu, na escola ou em outro espaço (Gil; Possamai, 2014, p. 23).

É necessário que se busque uma mediação partilhada entre docentes e discentes, incentivando a participação dialógica entre os alunos através de discussões, debates e momentos reflexivos, fazendo uso de outras fontes para fomentar o diálogo com os mesmos e construir juntos um conhecimento prévio do que há na exposição, uma vez que o ambiente museal não é um depositório da “verdade absoluta” e sim um ambiente passível de problematização. O docente “[...] deve respeitar a autonomia do educando e seus saberes, e considerar que ensinar não é transferir conhecimento, mas sim estabelecer uma relação dialógica” (Carvalho, 2015, p. 45).

Neste processo, para além dos objetivos pedagógicos também proporciona uma ressignificação da imagem do museu para os alunos, apresenta através da visitação um leque de possibilidades que estes espaços podem suscitar aos visitantes. Uma vez que

> [...] não se trata mais de "visitar o passado" e sim animar conhecimentos sobre o tempo pretérito, em relação com o que é vivido no presente. Devidamente excitados para a aventura de conhecer através de perguntas sobre objetos, abre-se espaço para a percepção mais ampla diante da exposição museológica. Mais que isso: alarga-se a postura crítica sobre o mundo que nos rodeia (Ramos, 2001, p.113).

Segundo o autor, os museus vão para além de um repositório de objetos que cumprem simplesmente o objetivo de visitação de um passado distante. A escolha, organização, disposição dos objetos e todo o trabalho de curadoria devem cumprir a determinados objetivos específicos, que culminariam na relação entre o que é visto e o que é vivido, estes objetos que retratam outras temporalidades dão mote para infinitas análises, reflexões e correlações com o presente dos indivíduos.

Para que os museus sejam espaços profícuos para atividades educacionais e promovam visitações que “animem o conhecimento” dos visitantes, se faz necessário uma série de cuidados que devem ser observados, desde a organização de espaços e obras, quanto a adequação, acessibilidade e interatividade com o público, tentando aproximar o conteúdo de suas exposições com a atualidade.

A relação entre público e museu é evidenciada ao passo que as instituições começam a se adaptar às demandas e necessidades dos seus visitantes. Assim, as práticas educacionais no interior dos museus ganham importância e visibilidade. Esta relação museu e educação ainda está em processo de construção, uma vez que não é uma “máxima” de todas as instituições museais. Diante os mais variados formatos, algumas instituições não promovem espaços e profissionais para este tipo de serviço, ficando restritos às atividades de pesquisa e coleta de informações.

Para atividades que englobam educação museal dentro destes espaços, os museus necessitam de pessoal especializado e de uma organização interna da instituição para o fornecimento de um serviço de qualidade. Assim, os museus que realizam atividades educacionais executam ações que se adequam ao perfil da instituição, considerando a demanda do público, do fluxo de pessoas, do espaço disponível e recurso humano para realizar as ações. É uma atividade em ascensão, fruto de uma grande demanda como de pesquisas que fundamentam sua importância.

Desta forma, para que os museus possam adequar atividades que abarquem a função educacional, é necessário a oferta de subsídios, desde a disponibilidade de recursos materiais e humanos, como também uma melhor formação universitária para os professores englobando a temática de visitas a instituições museais e quais metodologias para uma visita de qualidade aos mais diversos tipos de instituições.

Outro entrave nesse processo se reflete na ausência de programas sobre Educação Museal e de material didático sobre a visitação aos museus, demandando ao professor a construção de saberes, de material, organização logística e uma série de outras questões até culminar na visita final, demandando tempo, dedicação e processo criativo que por vezes não é reconhecido e nem se tem tempo necessário para preparação.

As escolas e os museus são compostos de espacialidades diferentes, mas que se complementam, o conteúdo dos espaços museais e a experiência que podem proporcionar são geradoras de diversas análises e interpretações que se fazem importante para construção do indivíduo e reflexão da sociedade em que vivem. Assim, é fundamental que,

> [...] a educação seja a linha de frente das instituições museais já que é por meio, principalmente, das ações educacionais que os museus adquirem o sentido de serem locais de valorização, preservação e fruição do patrimônio cultural brasileiro e vetores de uma real participação social nos rumos dos processos preservacionistas museais (Marandino; Martins, 2017, p.4).

Os museus, portanto, adquirem importância para a instituição escolar de maneira que fomentam a complementaridade do que é ensinado, uma vez que através da experiência disposta neste ambiente externo, os objetos, as vivências dos alunos no ambiente, a interação com esse meio e com os mediadores do museu, possibilitam variadas interpretações, análises e reflexões sobre determinada temática, sobre o que foi vivido e sua relação com o presente.

Para muitos indivíduos a escola é o principal, ou por vezes, único meio de se chegar ao museu, uma vez que o acesso ao ambiente físico do museu perpassa por barreiras de origem financeira e territorial. Em uma pesquisa do Sistema de Informações e Indicadores Culturais de 2011 a 2022 - SIIC[11], promovido pelo Instituto

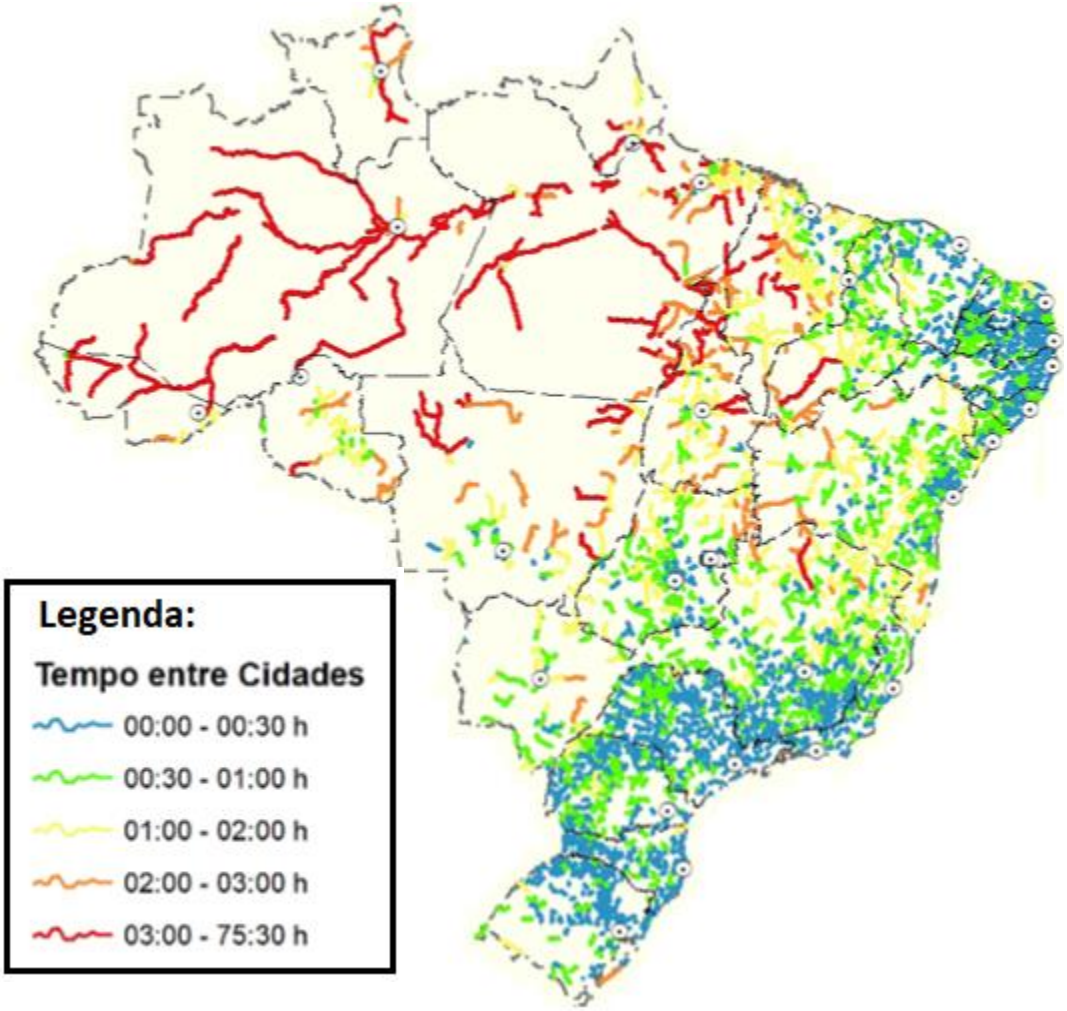
[11] O **SIIC (2011-2022)** traz informações sobre a ocupação e o número de empresas nas atividades culturais, bem como o valor adicionado dessas atividades. Outros destaques são o Índice de Preços da Cultura (IPCult) e o acesso das famílias aos produtos e serviços culturais. Nesta edição, há dados

Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), foi constatado que 31,4% da população brasileira no ano de 2021, moravam em municípios que não tem espaços museais, esta realidade é bem mais agravada quando se trata do quantitativo de pessoas que não possuem museus em suas cidades e que não tem instrução ou fundamental incompleto perpassando 38,7%.

Considerando que os museus são espaços culturais de transmissão e familiarização com as ciências, educação, tecnologias e entretenimento, esses dados são preocupantes, quase 40% dos indivíduos que podem estar em fase escolar não possui espaços museais próximos para visitação. Em complementação à pesquisa, o IBGE utilizou o modelo de cálculo de rotas, distâncias e tempos de deslocamento aplicados na Base de referência de distâncias rodoviárias, hidroviárias e áreas, da pesquisa Regiões de Influência das Cidades – Regic para quantificar o tempo de deslocamento que esses indivíduos precisam para ter acesso a um museu mais próximo. Como revela o mapa na Figura 3.

sobre turismo de lazer e sobre equipamentos e políticas municipais de cultura, com detalhamentos por Grandes Regiões e, em alguns indicadores, por Unidades da Federação e Municípios.

Figura 3 - Tempo médio de acesso a um Município com os equipamentos culturais selecionados 2021 – Museus



Fonte: 1. IBGE, Pesquisa de informações Básicas Municipais 2021. 2. IBGE, [Regiões de influência das Cidades]. Base de referência de distâncias rodoviárias, hidroviárias e aéreas. Rio de Janeiro, (2022)[12].

Assim, podemos concluir que as regiões que contêm maior acesso dos indivíduos aos espaços museais ou que se concentram em distância mais aproximada são as regiões Sul e Sudeste, recebendo destaque também o litoral nordestino. Em contramão a esta realidade, a região Norte concentra as maiores distâncias levando, em sua maioria, mais de três horas para se chegar em um espaço museal.

O mapa nos apresenta uma desigualdade e realidades opostas para o acesso a esses espaços culturais, a pesquisa ainda aponta que 70% dos Municípios da Região Norte em 2021 estavam a mais de uma hora de distância de um museu, a

[12] Disponível em: https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38502-regiao-norte-tem-menor-acesso-a-cinemas-teatros-e-museus. Acesso em: 11 maio. 2024.

Região Centro-Oeste também apresenta um quantitativo elevado com 28,5%, bem acima da média nacional que marca 14,9%.

Esta realidade desmascara um grande entrave nesta relação escola e museu, como aproximar os alunos do ambiente museal se territorialmente encontra-se distante? As escolas, em sua maioria não dispõem de recursos financeiros suficientes para o deslocamento das turmas para uma visita presencial e em alguns casos o tempo de viagem para esta visita extrapola totalmente o horário habitual das aulas, demandando de toda uma organização interna da escola, disposição dos professores da turma e alunos a passarem horas viajando.

Nesta seara, os museus virtuais aparecem como possibilidade de aproximação do alunado ao ambiente museal, compreendendo todas as limitações e diferenças deste tipo de visitação, este aparato torna-se uma possibilidade de acesso a esses espaços longínquos, espaços que muito possivelmente a escola não chega presencialmente, mas que através da virtualidade este acesso pode ser democratizado.

2.5 MUSEU VIRTUAL E EDUCAÇÃO MUSEAL ONLINE

O museu virtual, entendido como “[...] um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com o seu público” (Henriques, 2004, p. 67) é difusor dessas experiências, contribuem ao processo de construção de aprendizagem através das redes e mídias digitais que mobilizam os alunos ao acesso simplificado a espaços, documentos e objetos. A Educação Museal online

> [...] emerge, desta forma, como noção e abordagem didático-pedagógica da Educação Museal na/com a cibercultura. Pressupõe, em primeira mão, a compreensão dos museus e de suas redes sociais digitais, ou outras presentificações online, como redes educativas e espaços multirreferenciais de aprendizagem em que o diálogo - as conversas – com/entre os praticantes culturais (os públicos e públicos não habituais) está na centralidade de suas ações educativas (Marti, 2022, p.119).

A incorporação do Museu Virtual à prática de ensino de História, como uma possibilidade pedagógica alternativa, já que este não substitui uma visita presencial, mas cria possibilidades no campo da Educação Patrimonial, permeada por variados suportes que incluem [...] uma visão ampliada dos novos desenhos encontrados nas

práticas sociais e no fenômeno sociocultural que as tecnologias digitais nos demonstram (Vasconcelos, 2014, p. 18).

Os museus virtuais para além de contribuírem com o processo histórico também permitem construção de representatividade do visitante diante do espaço museal visto que nos “[...] auxiliam para a construção de uma nova visão histórica que está em constante desenvolvimento e disseminação tendo como ferramenta de distribuição a Internet” (Vasconcelos, 2014, p. 18).

É nesse sentido que o museu virtual pode ser interpretado como um espaço em constante construção, onde o visitante a cada nova visita seleciona interesses e monta trajetos, o que pode ser interpretado como uma potencialidade da virtualização do museu, um recurso à limitação exposta dos museus físicos.

Nesse sentido, uma característica positiva do museu virtual seria a não limitação aos espaços físicos, contribuindo para uma democratização no acesso desses espaços, oportunizando visitações com um número maior de pessoas, de variadas classes sociais, e que na maioria dos casos, não teriam condições de realizar uma visita ao espaço físico. Essa abertura evidencia o quanto a “[...] variabilidade pressuposta na exposição já denota o quão complexa pode ser a abertura do museu aos diferentes públicos. A exposição é, nessa medida, também chão descoberto, território em aberto” (Pereira; Siman, 2009, p. 290).

Torna-se o museu virtual espaço de simulação e interação, à construção do conhecimento histórico, não apenas pelo simples gesto de observação diante do que é exposto, mas como é feita a seleção dos mesmos, quais critérios e temáticas o museu aborda, o uso de diferentes linguagens, “[...] proporcionam transformações cognitivas, mudanças na forma de pensar e relacionar saberes e raciocínios” (Arruda, 2011, p. 5). Com isto, para o processo educativo, o museu virtual cumpre um fator impulsionador para o desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que, quando os estudantes participam ativamente e conseguem se ver nesse processo a aprendizagem flui com facilidade.

A interação com o museu, mesmo que de forma virtual, adequando os conteúdos aos interesses da turma, podendo criar através dos conteúdos um novo ambiente de aprendizagem, com foco não só na aquisição de competências específicas, mas estimulando a criticidade, a colaboração e a autonomia.

Diante da mudança nas relações sociais através da difusão das TIC’S, o espaço escolar também se modifica, uma vez que, os alunos diante das mudanças demandam

do professor novas estratégias de ensino-aprendizagem para atingir resultados significativos.

Sobre o museu virtual como metodologia no ensino de História, a partir do desenvolvimento tecnológico e o uso de novas formas comunicacionais, acabam se modificando as relações do homem com o tempo e, paradoxalmente, com o tempo histórico, modificando também as formas como se aprende História. Isso ocorre pelo grande número de trocas culturais disseminadas pelo rompimento de barreiras temporais e espaciais por meio da *web* (Arruda, 2011).

Além da nova forma de visão sobre o tempo, o aluno cria uma visão de espaço do museu através da usabilidade do mesmo por meio do aparato digital. Isso ocorre através da parte física da operacionalização do museu virtual, onde o aluno pode, através de mecanismos de entrada[12] e computadores e celulares, executar ações de tomada de decisão como: escolher o próprio trajeto da exposição, visualizar os objetos em ordem de sua preferência, aproximar a visualização de objetos que mais chamou a atenção, proporcionando "[...] uma nova visão de espaço museológico, na qual as ações, as escolhas e, em certos casos, o *layout* do espaço "virtualizado" é comandado pela escolha do visitante, de acordo com suas necessidades" (Arruda, 2011, p. 5).

Dessa forma, estes aparatos virtuais devem promover funções interativas que deem ao visitante a liberdade para transitar, realizar suas escolhas, selecionar temáticas de interesses e até montar mini acervos diante de temáticas específicas. Caso contrário, a visitação "[...] corre risco significativo de tornar-se pouco interessante para aquele que o utiliza" (Arruda, 2011, p. 5).

Ambos os tipos de museus, presencial ou virtual, estabelecem relações com seus visitantes que conduzem à compreensão histórica. Compreender a História é estabelecer relações com o passado, presente e futuro de uma sociedade, assim como estabelecer relações com aquilo que foi selecionado e que "[...] se apoia inteiramente sobre o que há de mais preciso no traço, mais material no vestígio, mais concreto no registro, mais visível na imagem" (Nora, 1993, p.14).

A reflexão sobre a relação entre a História, memória e suportes materiais, explicitando a importância da criação de lugares e símbolos para que colabore com o fortalecimento de identidades locais, preservando a "memória" para que esta não se perca nas águas turbulentas do tempo. Assim, a memória

---

[12] Os mecanismos de entrada podem ser desde: teclado, mouse, microfone, telas touchscreen.

> [...] essa operação coletiva dos acontecimentos e das interpretações do passado que se quer salvaguardar, se integra, como vimos, em tentativas mais ou menos conscientes de definir e de reforçar sentimentos de pertencimento e fronteiras sociais entre coletividades de tamanhos diferentes: partidos, sindicatos, igrejas, regiões, clãs, famílias, nações, igrejas, aldeias, regiões, clãs, famílias, nações, etc (Pollak, 1989, p. 9).

A memória está em uma constante construção elaborada a partir do presente e das vivências ocorridas no passado. As memórias individuais e coletivas podem, por vezes, se confundir, produzindo um emaranhado de lembranças, pois, como sujeitos sociais, estamos predispostos a receber ou emanar influências, aos grupos na qual pertencemos ou nos identificamos.

O museu como veículo de preservação de determinada memória salvaguarda um acervo em que deve ser analisado desde a sua organização, distribuição de peças, trajetos, demonstrando relações que “[...] comunica uma determinada memória e é capaz de constituir uma identidade coletiva e isso se torna fundamental para a formação de uma consciência política e prática da plena cidadania” (Rudek, 2017, p. 7). Os acervos e toda sua organização têm uma intencionalidade, um objetivo, que devem ser problematizados, principalmente para seu uso como possibilidade educativa.

Além da relação museu/educação, os museus como elo entre o presente e o passado também sofrem transformações ao passo da história, desde a seleção de objetos musealizados, estruturas, perspectiva e a relação das pessoas para com esses espaços. Essas mudanças, segundo Alves e Souza (2019), representam uma nova concepção sobre os museus, enfatizando abordagens filosóficas e museográficas com foco na documentação e no empirismo, em detrimento da exaltação dos fatos históricos e da sacralização dos objetos, assumindo o papel de espaços de aprendizagem.

3 MUSEU CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL RIO DE JANEIRO

Aclamado pela mídia especializada e pelo site do governo Museus.br, o Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro desponta como um dos museus mais visitados do país. A criação do Centro Cultural Banco do Brasil é um marco no que se refere a história de fundação dos museus brasileiros, uma vez que, este empreendimento “[...] se tomou paradigma para o marketing cultural das empresas e para a requalificação dos centros urbanos das capitais brasileiras” (Vieira, 2006, p. 2).

Porém, se faz necessário uma análise mais profunda sobre a emergência desses espaços culturais advindos de locais relacionados a atividades mercantis de crédito. Afinal, qual o interesse de uma unidade bancária em criar este espaço artístico? Segundo Marco Estevão Vieira

> A iniciativa do Banco do Brasil em abrir centros culturais se inscreve, por outro lado, no contexto de mudanças que ao longo das últimas décadas vem sendo objeto de estudos no campo das ciências humanas e sociais. As análises produzidas tratam do surgimento de um novo cenário socioeconômico e cultural, característico do processo de acirramento ou de mutação do capitalismo (Vieira, 2006, p. 2).

Para compreender o contexto de mudanças e nuances descrito pelo autor, é imprescindível um estudo sobre a emergência do Centro Cultural advinda do espaço bancário, se fazendo necessário conhecer a história de criação do prédio que sedia o CCBB Rio de Janeiro, assim como o período de fundação do centro cultural.

Neste capítulo abordaremos a criação do Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro assim como o cenário histórico para a construção do mesmo. Também abordaremos a exposição Egito Antigo – do cotidiano à eternidade, desde a origem das peças da exposição, à vinda para o Brasil intermediada pelo Museo Egízio de Turim-Itália realizando uma descrição das peças expostas e o processo de curadoria e virtualização dos artefatos no Brasil.

3.1 A TRAJETÓRIA

Situado na zona central na cidade do Rio de Janeiro, na Rua Primeiro de Março, nº66, o Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro, possui área construída de

19.242 m² e faz parte de uma rede de espaços culturais denominada Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB)[13], gerida e mantida pelo Banco do Brasil.

O arquiteto do prédio que sediaria o Banco do Brasil foi Francisco Joaquim Béthencourt da Silva, fundador da Sociedade Propagadora da Belas-Artes e do Liceu de Artes e Ofícios do Rio de Janeiro, concluindo e inaugurando o monumento em 1880. O prédio de início sediou a Associação Comercial do Rio de Janeiro, em 1906, e apenas em 1922, torna-se sede própria do Banco do Brasil.

Em 1923, foi acrescido mais três andares na construção e houve o revestimento da fachada com mármore escuro, nesta reforma também houve a retirada da luminária que ficava na cúpula do prédio. Em 1939 foi construído um restaurante no terraço, que mais tarde daria origem ao sexto andar do prédio. Diante dessas reformas foram mantidos os estilos arquitetônicos neoclássico das colunas ornamentadas, o estilo *art nouveau* das janelas externas e o estilo *art déco* na porta de entrada do prédio.

Em 1960, houve a mudança da sede do Banco do Brasil (Figura 4) para a capital Brasília. Após a mudança, o edifício tornou-se sede da Agência Centro do Rio de Janeiro e depois Agência Primeiro de Março.

Figura 4 - Prédio Banco do Brasil 1960

Fonte: Arquivo histórico, CCBB 30 anos (2019, p. 43).

A parte cultural do CCBB passa a ser pensado em 1986, durante a administração de Camilo Calazans de Magalhães, presidente do Banco do Brasil na

[13] A rede Centro Cultural Banco do Brasil – CCBB, é composta por unidades em quatro capitais do Brasil: Rio de Janeiro (1989), Brasília (2000), São Paulo (2001) e Belo Horizonte (2013).

época. O edifício, além da agência e da presidência da instituição também abrigava a área de Patrimônio e Acervos do Banco do Brasil composta por biblioteca, museu, coleção de numismática e arquivo histórico, passou por uma ampla reforma e restruturação para abrigar o Centro Cultural, uma vez que houve a adequação e ampliação para salas de exposições, teatro, cinema entre outras, para dar suporte às programações artísticas.

Após a reestruturação física do prédio, o mesmo conta com salas para exposições no primeiro e segundo andar; sala de cinema; sala para exibição de vídeos; três salas de teatro; auditório e biblioteca.

No dia 12 de outubro de 1989 é inaugurado o Centro Cultural Banco do Brasil com uma cerimônia interna para a Diretoria, o Conselho de Administração e funcionários do Banco do Brasil. Em 17 de outubro de 1989, o CCBB foi aberto ao público, apresentando o Ciclo Machado de Assis.

Apesar da sintonia das agências do Banco do Brasil com as diretrizes do governo, o retorno financeiro durante os últimos anos da ditadura civil-militar era insuficiente e trouxeram consequências para as contas do Banco. A segunda crise do petróleo em 1979, o aumento das taxas de juros, a inflação na economia e as constantes mudanças na política econômica nacional, causaram impactos negativos para os agentes econômicos, sendo o cenário marcado por uma inflação que

> [...] no Governo Geisel já era alta (40% em 1978), acelerava para níveis ainda mais elevados, logo ultrapassando para 110,2% a.a em 1980, o que impelia o Governo do então General João Baptista Figueiredo a adotar medidas ortodoxas de contenção ao crédito, como era de hábito dos governos brasileiros em situações de crise. Em virtude do arrocho monetário e da instabilidade do período, as receitas do Banco passaram a crescer menos que as despesas administrativas, queda que também se observava no volume de operações de crédito, cujas taxas de crescimento eram sempre inferiores às dos demais bancos comerciais (Vieira, 2006, apud Levy e Medeiros, 2001, p. 62).

A recessão internacional e as medidas severas impostas pelo mercado econômico, “[...] resultaram na queda do saldo de empréstimos do Banco, que ao final de 1984 era quatro vezes menor ao volume observado em 1978” (Vieira, 2006, p. 63). Nesse contexto de crise financeira que o banco amargou nos últimos anos, houve mudanças significativas na política, sociedade e cultura que marcaram os finais da década de 1980.

Em 1984, o Brasil passava por momento de intensas mudanças e de aspirações a uma nova fase de pacto federativo e de ajustamento do retorno da ordem democrática como eleições diretas, nova constituição e participação dos movimentos sociais para a construção de meios de combater as desigualdades sociais e efetivação das práticas voltadas à cidadania. Porém, as expectativas diante as eleições diretas foram frustradas na madrugada do dia 26 de abril de 1984, com a rejeição da Câmara dos Deputados à emenda Dante de Oliveira, que previa o retorno da democracia eleitoral.

> O resultado da votação não correspondeu às expectativas do povo que havia inundado praças e ruas, em torno da bandeira das Diretas-Já. A contundente voz das multidões não alcançou suficiente ressonância junto a inúmeros parlamentares, que votaram contra o reestabelecimento de eleições diretas (Delgado, 2007, p. 412).

Através de eleições indiretas, é posto fim ao mandato do presidente e general João Batista de Oliveira Figueiredo, encerrando a Ditadura Civil-militar no Brasil e inaugurando um novo período na história política republicana. A sociedade brasileira esperançava por esse novo momento, onde um candidato que apoiava a campanha por eleições diretas e tinha o apoio popular pudesse assumir o cargo da presidência. Em 1985, Tancredo Neves é eleito presidente da república por voto indireto, mas acaba morrendo antes de assumir o mandato, José Sarney, seu vice, assume o cargo. Assim:

> Num ambiente de acirramento do conflito político e de retomada das lutas sociais e das greves por parte da esquerda antiautocrática, particularmente depois da morte de Tancredo e em função do fracasso do pacto social e do próprio conservadorismo político do governo, foi desencadeado mais um processo de reforma da institucionalidade autoritária (Maciel, 2014, p. 295).

Nesse novo cenário político, como afirma David Maciel, visualizamos o fim da ditadura militar, porém com a manutenção de antigas estruturas de poder como a formalidade de um governo autoritário e a autocracia burguesa, essa última explicada por Florestan Fernandes como uma falsa democracia, onde os interesses da burguesia assumem o plano das decisões políticas.

A figura de José Sarney causava descontentamento da população, uma vez que era recém-chegado ao Partido do Movimento Democrático Brasileiro (PMDB) e era oriundo do partido da situação no Regime Militar, a Aliança Renovadora Nacional

(ARENA). Apesar da não aprovação das eleições diretas e de todo processo conturbado neste início de governo republicano, não foram suficientes para colocar um fim nos anseios da população pelo retorno do país democrático de direito, pressionando assim, o novo governo a continuar a implementação de iniciativas para este retorno.

A pressão popular não era vista positivamente pelo atual governo, dando continuidade com a repressão aos movimentos sociais e às greves durante o início do mandato. Na área política, José Sarney realizou a aprovação de algumas medidas como a extensão dos votos para os analfabetos; convocação de eleições municipais em 1985 para todas as capitais de estado, municípios novos e cidades onde não havia eleições diretas para prefeito.

Na parte político econômica, o pontapé para retomada foi o Plano de Estabilização da Economia (Plano Cruzado), lançado em fevereiro de 1986. Com a criação da nova moeda, o governo almejava reorientar a economia combatendo à inflação e promovendo o crescimento econômico através do poder aquisitivo salarial que a população viria a ter.

> As medidas adotadas tinham forte apelo popular, principalmente pelo congelamento dos preços por prazo indeterminado, congelamento dos contratos, das hipotecas e dos aluguéis por um ano, eliminação da indexação (correção monetária), reajuste salarial baseado no valor médio dos últimos seis meses e abono de 15% para o salário-mínimo e de 8% para os demais salários, a contar de primeiro de março de 1986 (Vieira, 2006, p. 65).

Ao final do primeiro ano, como resultado da nova política econômica, o Brasil mergulhou em uma crise econômica generalizada causada por uma desorganização do sistema de preços, deterioração das contas externas, redução das exportações em 1986, redução das reservas internacionais entre outros.

Em 1988, os deputados e senadores eleitos compuseram a Assembleia Nacional Constituinte e ficaram responsáveis pela formulação da nova Constituição do Brasil, esta ficou marcada pela ampla participação de vários grupos e foi formulada com intensa participação de movimentos sociais historicamente marginalizados (Brasil, 1988). Com a nova constituição esses grupos conquistaram direitos inéditos a partir do esforço político se tornando símbolo do fim do autoritarismo dos militares e sendo reconhecida como Constituição Cidadã.

Além de todas essas mudanças sociais e políticas que antecedem a criação do CCBB é importante salientar as mudanças de ordem cultural que estavam sendo implementadas durante este período de transição política. Após anos de controle e censura aos bens artísticos e culturais, algumas medidas de ampliação da área cultural e do patrimônio histórico são aprovadas. Em 1978, ainda no governo de João Baptista Figueiredo, é aprovado o decreto n.81.454, que transforma o Departamento de Assuntos Culturais (DAC) em Secretaria de Assuntos Culturais (SEAC). Em 1979, houve a saída do Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), inaugurando uma secretaria à parte que se intitularia de Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional englobando o Centro Nacional de Referência (CNRC)

Em 1980 foi aprovado o regimento da SEAC com um modelo mais complexo e especializado, porém de curta duração, já que em 1981, através da portaria nº 274 de 10 de abril, ocorre a junção da SEAC com a Secretaria de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional sob os comandos do presidente do IPHAN, Aloísio Magalhães (1981-1982), seguido de Marcos Vinícios Rodrigues Vilaça (1982-1985).

Nesse período, segundo Angélica Ricci (2023), as ações da Secretaria de Assuntos Culturais estavam voltadas para a participação comunitária e representatividade, principalmente das populações de baixa renda, refletindo que,

> Tal mudança, além de aprofundar as diretrizes da PNC, no sentido da descentralização e ‘deselitização’ das atividades culturais, possivelmente esteve relacionada ao contexto de crise econômica vivido pelo país. Assim, essa ‘linha comunitária’, procurava conscientizar a população para o valor do patrimônio cultural e natural de sua região, garantindo um mercado para suas produções como, por exemplo, o artesanato popular (Ricci, 2023, n. p).

É nesta conjuntura, através destes novos aparatos e rumos para a situação dos bens culturais e patrimoniais do país que o CCBB Rio de Janeiro é inaugurado em 1989, podendo ser considerado um marco no contexto da democratização do acesso aos bens culturais às várias camadas da população brasileira, oportunizando o acesso às atrações culturais gratuitas.

Além, da abertura cultural nos anos finais da década de 1980, podemos considerar como fatores determinantes para a criação do Centro Cultural Banco do Brasil a conjuntura político-econômica e identitária que a agência passava no período. O retorno do regime civil no Brasil à luz das gestões conservadoras neoliberais dos

países como Estados Unidos e Reino Unido, acabaram pressionando mudanças neoliberais aos países com economia frágil.

> A política de privatização e de livre comércio ensejada por ambos, com resultados iniciais positivos no controle da inflação e domínio dos desequilíbrios econômicos, apesar do custo social e posterior retorno dos problemas que julgavam debelar (inflação, estagnação etc.), lançou a agenda neoliberal como a verdade absoluta da ocasião, enredando os países dependentes e com economia fragilizada no discurso antiestatal (Vieira, 2006, p. 64).

O discurso sobre as privatizações entrou em voga e começaram a pairar sob os aparatos estatais, forçando o Banco do Brasil a traçar novas estratégias que fossem além do seu nicho de atuação, demandando um trabalho de construção de identidade da população para com o Banco, através de medidas de fomento culturais e educacionais.

> O surgimento da cadeia de CCBB enseja, por outro lado, um novo dinamismo no mercado e nas políticas de apoio cultural, que transformaram o Banco do Brasil no modelo de execução e em um dos principais braços do Estado na implementação de atividades culturais (Vieira, 2006, p. 261).

O Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro, portanto, se enquadra como pioneiro do grupo de museus CCBB, difundindo através de um prédio secular e ressignificado atividades artísticas e culturais para a sociedade. A origem do Centro Cultural Banco do Brasil engloba questões de ordem política, econômica, cultural e social, que influenciaram e impulsionaram a fundação da instituição, com seu início no Rio de Janeiro e posteriormente ampliado para as cidades de Brasília, São Paulo e Belo Horizonte respectivamente.

3.2 DO MUSEU EGÍZIO DE TURIM AO CCBB - EXPOSIÇÃO EGITO ANTIGO

A exposição “Egito antigo do cotidiano à eternidade” foi organizada pelo Ministério da Cidadania, Banco do Brasil, BB DTVM, BB seguros e BrasilPrev com 140 peças fruto de escavações do século XIX e início do século XX oriundas do Museo Egizio de Turim, na Itália, que possui um dos maiores acervos egiptológicos do mundo e tem como curadores da exposição: no Brasil Pieter Tjabbes e Paolo Marini no Museo Egizio.

O museu Egizio fundado em 1824 por Carlo Felice di Savoia, rei da Sardenha, reúne cerca de 40 mil artefatos do Egito Antigo, as peças trazidas para o Brasil são fruto de escavações e vários colaboradores, retratando a história do Egito através de perspectivas complementares, perpassando várias dinastias.

Segundo Cristian Greco, diretor do Museu Egizio de Turim, a coleção inicia no reinado do rei Carlos Emanuel III (1701-1773), com o envio de Vitaliano Donati (1717-1762), professor de botânica, para o Egito e Oriente com o objetivo de “[...] aumentar o prestígio das coleções da Casa de Savoia” (Marini; Tjabbes, 2020, p.13) e consequentemente aumentar o número de peças egípcias.

Nessa incursão, o botânico encontrou vários itens, entre eles uma estátua de granito negro que representa a deusa Ísis, que data da XVIII Dinastia (1539-1292 a.C.), além de duas estátuas do Templo de Karnak em Tebas, representando um soberano em pé e uma figura sentada da deusa Sekmet.

Entretanto, os núcleos mais expressivos da coleção de Turim advêm de outros colecionadores e estudiosos, como o italiano Bernardino Drovetti (1776-1852) cônsul da França no Egito, com uma coleção de 5.000 itens que fora comprado pelo rei Carlos Félix (1765-1831), contou com os estudos de Jean-François Champollion (1790-1832) onde classificou centenas de descobertas através de fragmentos de papiro que hoje formam a base da historiografia e da arqueologia egípcia.

O museu de Turim também contou com a colaboração de Ernesto Schiaparelli (1856-1928) que herdou o museu e se tornou diretor da instituição em 1894. Convicto da responsabilidade de conduzir o museu e ciente que o mesmo ainda não estava em condições de competir com outros museus ocidentais já estabelecidos, realizou uma campanha de aquisições no Egito com pesquisas arqueológicas diretamente em campo. Fundou a Missão Arqueológica Italiana (M.A.I.) em 1903, com o total de 12 campanhas de escavação até o ano de 1920.

As escavações possibilitaram o encontro de centenas de artefatos do sítio de Deir el-Medina, da vila dos operários que trabalhavam no Vale dos Reis e no Vale das Rainhas como: fragmentos de ossos, calcário, cerâmica com inscrições administrativas (ostraca), papiros demóticos e gregos, objetos cotidianos revelando os usos e costumes, estatuetas e objetos para adoração doméstica, objetos e paramentos funerários “[...] oferecendo um panorama de todos os aspectos sociais e culturais dessa antiga comunidade” (Marini; Tjabbes, 2020, p.14).

Em fevereiro de 1906, uma das escavações encontra o túmulo intacto de Kha, supervisor de obras do faraó, e de sua mulher, Merit. Schiaparelli descobriu um conjunto funerário com 550 objetos, estes artefatos compõe uma grande sala no museu dedicada ao assunto, uma vez que é o único conjunto intacto desse tipo conservado em museu fora do Egito.

No conjunto de artefatos é dado destaque ao Livro dos Mortos de Kha, com 14 metros de comprimento; o sarcófago triplo de Kha e o sarcófago duplo de Merit, ambos decorados com folhas de ouro; máscara funerária de Merit em cartonagem dourada; móveis de decoração doméstica: baús, vasos, utensílios de cuidados pessoais, o côvado real[14] que seria um presente do faraó Amenhotep II para Kha; enxoval têxtil e alimentos conservados.

Além do sítio de Deir el-Medina, também realizaram incursões em Gebelein e Asyut. Em Gebelein, localizada a 30 quilômetros ao sul de Luxor, na margem ocidental do Nilo, Schiaparelli e seus assistentes encontraram objetos funerários na tumba “Dos Desconhecidos”, assim chamada pela falta de identificação. Nesta, encontraram uma sepultura de quatro indivíduos, possivelmente da mesma família, datando da V Dinastia (2494-2345 a.C) que revelou elementos e modalidade de sepultamento singular. Além dos artefatos encontrados, após a retirada dos escombros foi possível visualizar pinturas que retratavam cenas de oferendas funerárias. No sítio de Asyut foram encontrados objetos que retratam hábitos e costumes funerários dos oficiais e nomarcas durante o Primeiro Período Intermediário e começo do Império Médio (2055-1650 a.C.).

Em 1960, o museu de Turim passa a ser representado por Silvio Curto (1919-2015) que foi convidado pela Unesco para uma campanha de resgate de artefatos na Núbia. Silvio Curto havia participado de pesquisas preliminares da Núbia egípcia para documentar sítios que seriam submersos pelas águas do lago artificial Nasser, criado com a construção da represa de Assuã. Pela participação do estudioso nessa empreitada o governo egípcio doou ao Museu de Turim o pequeno templo rupestre de Ellesyia produzido no reinado de Tutmés III. Este artefato propiciou ao Egito um dos poucos registros remanescentes dessa vasta área de vestígios arqueológicos, agora submersa.

---

[14] O Côvado egípcio é uma unidade de medida utilizada no Egito antigo. O Côvado comum media aproximadamente o comprimento do antebraço. O “côvado real” tinha aproximadamente o comprimento do antebraço e da palma da mão do faraó, sendo assim um pouco mais longo.

No museu de Turim vários artefatos artísticos considerados preciosos e de grande valor estético são dispostos na “Galeria dos Reis” como: a tela pintada de Gebelein, a mais antiga do mundo; o conjunto funerário da rainha Nefertari; a estátua de seu consorte, Ramsés II; além de numerosos sarcófagos de fundo amarelo, da XXI Dinastia (1069-945 a.C). A ala sobre cultura material contém mais de 11 mil achados divididos em armários tipificando o material (madeira, pedra, metal, vidro, fiança) e o tipo (encostos de cabeça, shabtis[15], jarros canopos[16], modelos de atividades econômicas, estatuária em madeira).

Diante do histórico sobre o museu Egízio de Turim, podemos constatar que o mesmo tem uma origem complexa, principalmente no que se refere a aquisição de seus artefatos, onde uma grande quantidade de objetos foram saqueados do Egito no século XIX e levadas à França, após o fim do Império Napoleônico muitos desses artefatos foram distribuídos pela Europa, inclusive à família Savóia, fundadores do museu.

Apesar de algumas aquisições terem ocorrido legalmente, Elizabeth Simpson (2011) alerta que durante o século XIX essas aquisições e posses, em sua maioria, ocorriam sem respeitar a legislação local, o que levava a prática de saques. Algumas dessas coleções recebidas pelos museus eram oriundas de arquivos particulares, tal forma dificultava o entendimento de como esses objetos eram obtidos.

Diante das condições de apropriações desses objetos pelas nações europeias, nas últimas décadas tem se intensificado as discussões sobre a repatriação dos artefatos do Museu Egízio de Turim para o Egito, esse movimento é oriundo das reivindicações presentes em trabalhos de pesquisa e autores que defendem a repatriação desses bens desde as décadas de 1980 e 1990. Autores como Elizabeth Simpson, Iris Engstrand, Patrícia Darish e Salima Ikram, abordam as complexidades éticas e legais que cercam a repatriação de artefatos culturais, assim como a importância cultural, política e econômica desses objetos para a nação de origem, contribuindo ao sentido de pertença, herança e identidade da sociedade.

As questões que cercam o direito sobre os artefatos do Muzeo Egízio de Turim levantam questões acerca da legalidade e moralidade dessas aquisições, uma vez

---

[15] Pequenas estatuetas, colocadas nas tumbas, representando servos cuja função era substituir o morto em seus trabalhos na pós-vida.
[16] Era um recipiente utilizado no Antigo Egito para colocar órgãos retirados do morto durante o processo de mumificação.

que grande parte da coleção foram adquiridas durante períodos de ocupação e exploração europeia na África. O governo egípcio tem exigido a devolução dos artefatos que foram retirados do seu território, não só do Muzeo Egízio, mas também de outros museus espalhados pelo mundo, justificando que esses bens compõem a herança cultural da nação e devem voltar para o local de origem.

No Brasil, a exposição advinda do acervo físico do museu Egizio de Turim foi composta de artefatos inéditos da reserva técnica e de outros objetos das galerias permanentes do museu. A exposição foi pensada com o "[...] objetivo principal de estabelecer uma ponte espaço-temporal simbólica entre a antiga civilização do Vale do Nilo e a história humana da América do Sul" (Marini; Tjabbes, 2020, p.28)

As exposições foram programadas para 4 cidades diferentes: Rio de Janeiro em 12 de outubro de 2019 a 02 de fevereiro de 2020, São Paulo em 19 de fevereiro a 11 de maio de 2020, Brasília em 02 de junho a 30 de agosto de 2020, Belo Horizonte em 16 de setembro a 23 de novembro de 2020 perpassando todos os Centros Culturais do Banco do Brasil. Porém, com a pandemia do Corona Vírus as exposições sofreram algumas alterações e adaptações por conta das regras sanitárias em São Paulo e Brasília contando com agendamentos para visitação e limitação do número de visitantes. O agendamento era realizado por meio do aplicativo Eventim ou pelo próprio site.

A mostra foi muito bem avaliada nas cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo, sendo considerada "a melhor mostra internacional de 2020" pela Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA). Na cidade do Rio de Janeiro a exposição bateu um total de mais de 1,4 milhões de visitantes, evidenciando a aceitação do público e fascínio pela cultura egípcia.

Devido ao sucesso da exposição no Brasil e as medidas restritivas durante o período pandêmico, também foi realizado um webinar online com Pieter Tjabbes, curador da exposição no Brasil, no dia 3 de abril de 2020, transmitido pelo canal da Agência Galo, devido a suspensão da exposição em São Paulo. Os participantes do webinar podiam interagir com Pieter enviando perguntas sobre a exposição através do chat. O webinar conta com mais de 23 mil visualizações no youtube e foi disposto o material do encontro de forma gratuita.

A exposição também conta com um catálogo-livro, retratando a história do museu Egízio de Turim, como foi toda a organização da exposição e detalhamento dos 140 artefatos dispostos com imagens e histórico de cada uma. Também foi

produzido um almanaque educativo pelo programa CCBB educativo de Arte e educação: Idealização, Produção e Coordenação Administrativa para auxiliar o trabalho do professor e contribuir com a aprendizagem sobre o tema, articulando com os artefatos dispostos no museu (Banco do Brasil, 2019).

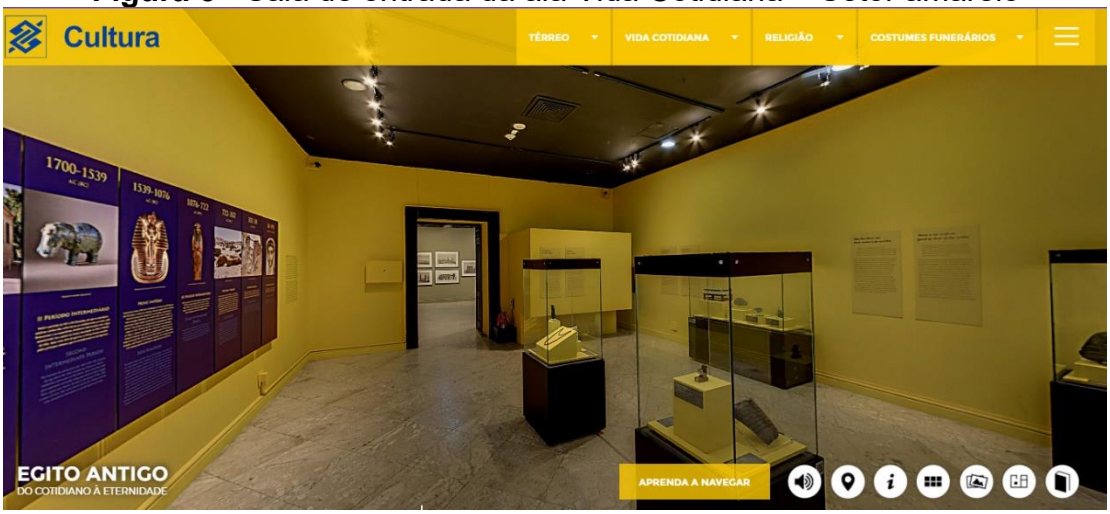
A organização da exposição se deu de forma em que as peças foram distribuídas entre três grandes temáticas: vida cotidiana, religião e eternidade. Segundo Paolo Marini e Tjabbes, curador da exposição, cada seção

> [...] apresenta uma tipologia diferente de artefato arqueológico, contextualizada por certos recursos técnicos que evocam aspectos sensoriais, como por exemplo o uso de coloração e iluminação cuidadosamente projetadas para provocar determinados efeitos perceptuais, simbólicos e evocativos (Marini; Tjabbes, 2020, p. 29).

Cada seção tem um tipo particular de artefato contextualizado por meio de coloração e iluminação do espaço. As cores escolhidas são: amarelo para a sessão da vida cotidiana; verde para a religião e azul para as tradições funerárias.

Na área amarela, destinada à vida cotidiana, a cor expressa a associação com o sol e cultos solares. Segundo Marini e Tjabbes “[...] lembra tanto a cor do ouro, material precioso de que era feita a pele dos deuses, como também a tonalidade do ocre mais comumente utilizada em Deir el-Medina” (Marini; Tjabbes, 2020, p. 27) vilarejo em que foi encontrada a maior parte das informações sobre a vida cotidiana dos antigos egípcios por ser local em que residiam os operários que trabalhavam no Vale dos Reis e no Vale das Rainhas. Visualizemos a Figura 5.

Figura 5 - Sala de entrada da ala Vida Cotidiana – Setor amarelo

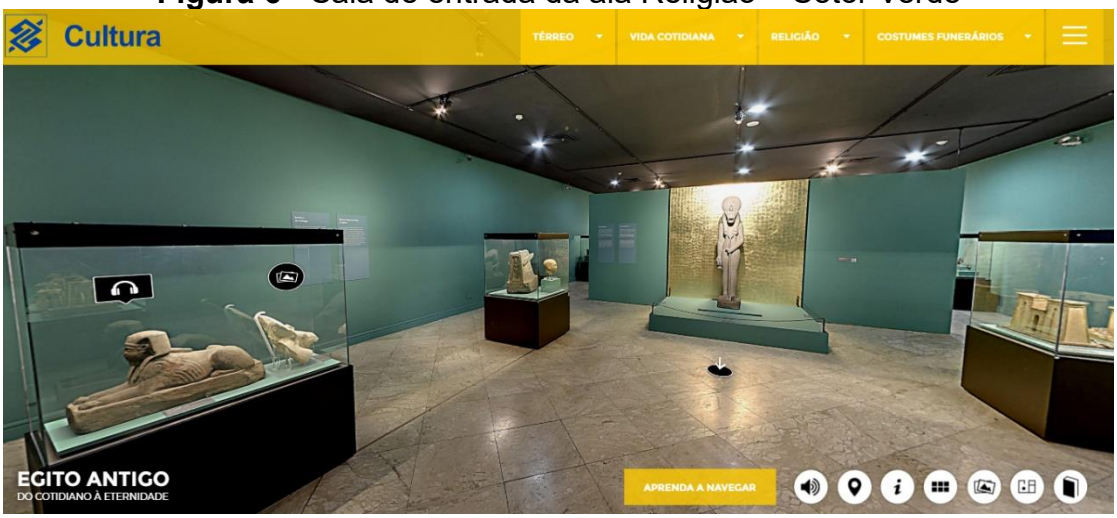


Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2023). Disponível em: https://tourvirtual360.com.br/egito2/. Acesso em: 25 out. 2023.

Nesta área contém peças do cotidiano dos egípcios; desde ferramentas de trabalho; chinelos; adornos; um fragmento de parede que retrata uma cena agrícola (V dinastia); um modelo de um cozinheiro (I período Intermediário); vasos cilíndricos em alabastro com e sem alças; tigela em faiança azul (XVIII dinastia); fragmentos de estátuas de reis e dignatários; estátua de Nebnetjeru e sua esposa (XVIII dinastia); um encosto de cabeça do escriba Neferrenepet (Novo império); estatueta de escriba; amuleto do deus Thoth; ostracon com inscrição hierática (XIX-XX dinastia); paleta cosmética em forma de peixe; colher cosmética zoomórfica (XVIII-XIX dinastia); pente em madeira (período bizantino); tubo de Kohl com aplicador (novo império); entre outros artefatos, que compõe a temática sobre vida cotidiana.

Na área verde destinada à religião, a cor é vinculada ao renascimento e regeneração. Segundo Marini e Tjabbes, o verde faz ligação ao papiro, planta característica do Nilo, simbolizando vida nova. Expressando o sentido que a religião trazia para os antigos egípcios. Nesta área, toda a iluminação foi pensada especialmente para trazer ao visitante a experiência de estar nos antigos templos e em contato com grandes estatuetas, maquetes de templos egípcios, urnas funerárias e amuletos. A seguir a Figura 6.

Figura 6 - Sala de entrada da ala Religião – Setor Verde



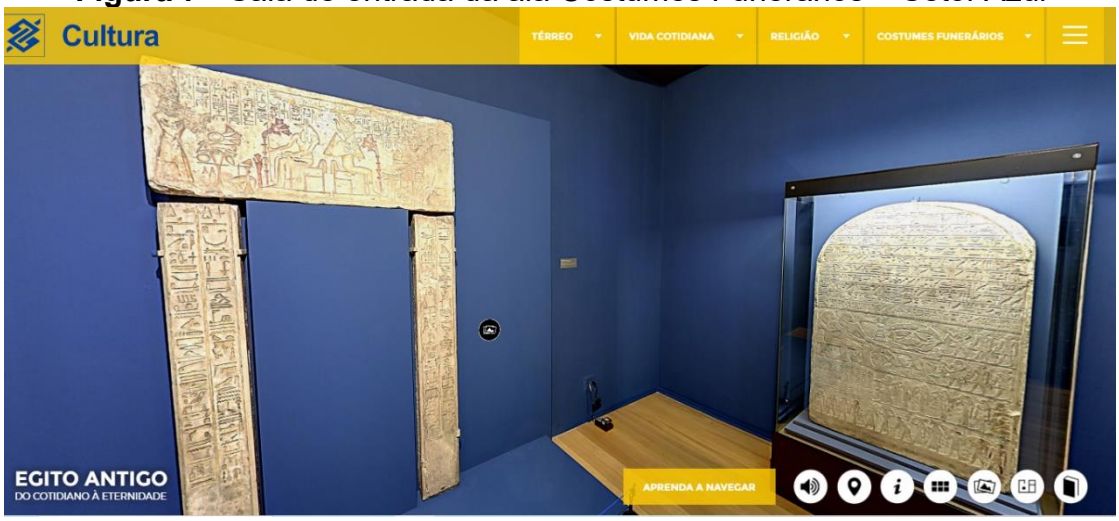
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2023). Disponível em: https://tourvirtual360.com.br/egito2/. Acesso em: 25 out. 2023.

Esta seção, reúne um vasto acervo de estatuetas de Deuses, amuletos entre outros objetos. Entre estes podemos destacar: modelos de templos nubianos (XIX dinastia); capitel hatórico (período grego); capitel palmiforme (médio império); estátua

de Amenmose; fragmento de estátua de um sacerdote; estátua de esfinge (período romano); fragmento de estátua do deus Ápis (novo império); estela de Tutmés III; estatuetas de bronze de diversas divindades; estátua da deusa Sekhmet (XVIII dinastia); uma sítula (XVIII dinastia); múmias e caixões de animais; entre outros objetos religiosos que compõem a ala sobre religiosidade.

Na área azul, intitulada de eternidade, o azul noturno caracteriza as salas das tradições funerárias. Marini e Tjabbes relata essa área com uma relação de simbolismo da religiosidade egípcia onde seria “[...] a fase em que a deusa Nut engolia o sol, o qual passava pela escuridão de seu ventre, era associada ao reino dos mortos, os quais viviam no Ocidente, onde o sol se punha” (Marini; Tjabbes, 2020, p .29). Outra relação da cor azul está associada à cor do lápis-lazúli, minério precioso utilizado pelos egípcios. A iluminação da seção é ainda mais tênue do que da sala anterior fazendo referência às câmaras funerárias onde os objetos eram colocados.

Figura 7 - Sala de entrada da ala Costumes Funerários – Setor Azul



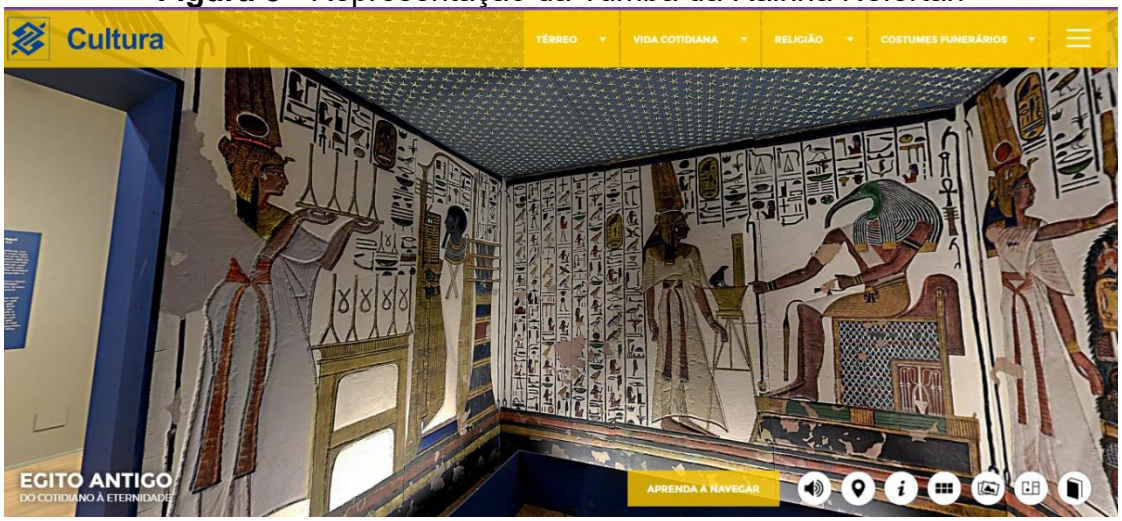
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2023). Disponível em: https://tourvirtual360.com.br/egito2/. Acesso em: 25 out. 2023.

Entre os artefatos desta sessão podemos citar (Figura 7): O piramídio de Khonsu (XIX dinastia); a porta da tumba de Horemheb (XVIII dinastia); a estela falsa-porta de Baki (XVIII dinastia); estela de Abkau (XII dinastia); mesa de oferendas de Montuemhat (XXV dinastia); caixões do antigo e médio império; fragmento de tampa de um sarcófago antropoide (XIX dinastia); caixões amarelos e antropoides; múmia; vasos canópticos de Horteb (XXVI dinastia); estatuetas em madeira; o livro dos mortos em toda sua extensão e em ótimo estado de conservação, permitindo o visitante a

observa com clareza nas imagens os desenhos e hieróglifos que compunham este artefato; escaravelhos; amuletos; shabtis; entre outros.

A exposição também apresenta uma seção interativa, com um vídeo de reconstrução 3D de monumentos, baseado em dados reais, que permite o visitante percorrer lugares no Egito Antigo. São desenvolvidas atividades lúdicas como tirar selfies com a esfinge ou a pirâmide e a reconstrução da tumba da rainha Nefertari. A sala que abriga a reconstrução da tumba de Nefertari foi reconstruída para a exposição e dispõe de pinturas nas paredes e teto sobre seu trajeto para a outra vida. O texto em hieróglifos contém fórmulas mágicas do Livro dos Mortos, em uma das paredes, Nefertari é retratada apresentando alimentos ao deus Osíris, deus do Mundo Inferior, e ao deus Aton.

Figura 8 - Representação da Tumba da Rainha Nefertari



Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2023).

A exposição também dispõe de material educativo como fruto da exposição executada pelo Programa CCBB Educativo – Arte & Educação (Figura 8), através de uma equipe multidisciplinar que contam com pedagogos, artistas, especialistas em design entre outros.

Figura 9 - Almanaque educativo da exposição Egito Antigo

Ministério da Cidadania apresenta
Banco do Brasil, BB DTVM e BB Seguros apresentam e patrocinam
EGÍTO ANTÍGO:
DO COTIDIANO À ETERNIDADE
Programa CCBB Educativo - Arte & Educação
Convite à ativação

Fonte: Página do *site* Arte e Educação, (2023). Disponível em: https://www.arteeducacao-jaca.center/conviteativacao/egito-antigo/. Acesso em: 25 nov. 2023.

No almanaque os visitantes encontram: imagens, mapas, atividades, jogos, curiosidades e proposições relacionadas ao Império Egípcio. O material dispõe de linguagem de fácil assimilação voltado para crianças e adolescentes, contém desenhos e figuras coloridas que chamam a atenção do leitor.

Além do recurso do museu virtual o almanaque pode ser utilizado também para complementar a visitas e aulas de professores de História sobre a temática, pois auxiliam a compreender o conteúdo exposto como também propõe atividades diversas que atraem os estudantes.

3.3 VITUALIDADE DA EXPOSIÇÃO

A versão virtual da exposição ficou sobre a responsabilidade da empresa Tour Virtual 360[17], que realizou todo o trabalho de fotografia, vídeo e organização virtual da exposição. A empresa conta atualmente com 16 trabalhos de virtualização de

[17] Empresa da cidade de Curitiba-PR fundada em 2009, tem como responsáveis pela empresa e equipe técnica de virtualização 3D: Cristiane Pedrosa Macedo e Ricardo Pedrosa Macedo.

exposições e museus, 3 trabalhos de tour virtual e jogos, 7 trabalhos de tour virtual à lugares históricos como: palácio do senado federal, memorial marista, além de trabalhos de tour virtual de cidades, indústrias, empresas e escolas. A Tour Virtual 360, conta com tecnologia para produzir além dos ambientes em 3D, a digitalização de objetos com qualidade de imagem em 3D, opção para óculos de realidade virtual etc.

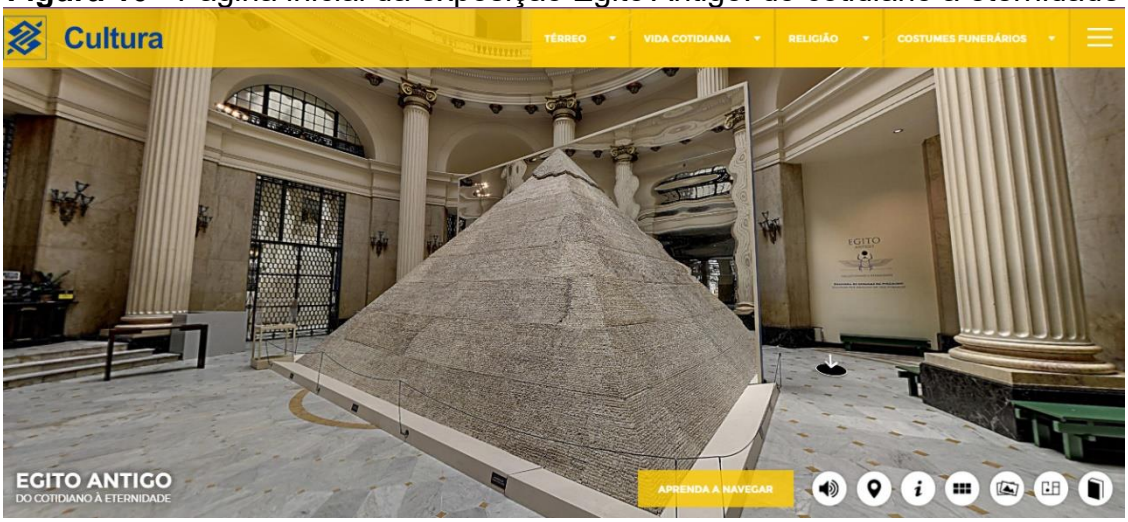
A exposição Egito Antigo: do cotidiano à eternidade[18] é disponibilizada no site do próprio Museu CCBB, com link no site da Tour Virtual 360, organizado com interface simples, que não necessita de equipamentos mais sofisticados para seu acesso, às gravações do espaço foram feitas durante a passagem da exposição pelo CCBB Rio de Janeiro, em 2020.

Dentre as opções é possível ao visitante selecionar as salas e ambientes de acordo com suas preferências, escolhendo no menu inicial por qual área de interesse deseja iniciar a visitação. Também é possível clicar nos artefatos para visualizar a descrição, informações e narração sobre a peça selecionada, podendo ampliar a imagem do artefato para uma melhor observação, nesta versão virtual da exposição não é possível a visualização dos artefatos em 3D para observação em sua totalidade do objeto, o acesso se restringe a uma fotografia ampliada do artefato em questão. A narração é feita pelo próprio curador da exposição, Pieter Tjabbes, orientando e trazendo informações adicionais à visita, indo para além das descrições das obras.

Na página inicial da exposição temos acesso a sala central do CCBB, com a narração do curador expondo o assunto da exposição e trazendo informações sobre características culturais do Egito Antigo. São mostradas algumas opções na página de início que o visitante pode selecionar. Na parte inferior da página podemos ver: um pequeno manual de orientação para navegação do site; localização; informações sobre a exposição em texto escrito, áudio e na língua brasileira de sinais (LIBRAS); lista de imagens panorâmicas; catálogos dos objetos da exposição com fotografias, textos escritos e áudio com informações adicionais; planta do museu em 3D divididos por andares e catálogo em PDF da exposição para impressão e visualização no próprio site. Vejamos a Figura 10.

[18] A exposição virtual está disponível no link: https://tourvirtual360.com.br/egito2/.

Figura 10 - Página inicial da exposição Egito Antigo: do cotidiano à eternidade



Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2023).

Na parte superior contém abas com os setores da exposição divididos em: térreo, vida cotidiana, religião, costumes funerários e um botão auxiliar com opções para óculos de realidade virtual, opção de controle de áudio e tela inteira.

As abas com o tema geral dispõem de algumas subdivisões onde o visitante pode selecionar salas específicas ou assuntos para montar seu cronograma de visita sem necessariamente seguir uma ordem pré-estabelecida.

Através do mouse e cursor (para computadores ou notebooks) ou da função de arrastar manualmente (para celulares e tablets) é possível aproximar-se dos objetos ou caminhar virtualmente pela sala de acordo com a preferência do visitante, clicando nos círculos pretos com setas para caminhar pelo trajeto ou nos círculos pretos com ícones de imagem para obter informações sobre o objeto e áudio com informações adicionais.

Assim, o visitante pode escolher por qual trajeto prefere observar, a ordem de apresentação que deseja visualizar, observar outros detalhes do prédio e até mesmo escolher os objetos que deseja obter mais informações.

A versão virtual da exposição Egito Antigo: do Cotidiano à eternidade é de fácil manejo, permitindo desde crianças, jovens e adultos um acesso fácil e intuitivo à exposição e artefatos do museu. Apesar de ter sido criado em decorrência ao período de pandemia e restrições sanitárias quanto à visitação in loco, a exposição é de acesso permanente até o presente ano de 2023 no site do CCBB, o que possibilita a utilização desta para diversos usos inclusive educacional, uma vez que os artefatos e

a exposição tiveram seu fim no ano de 2021 e as obras retornaram para o museu de origem em Turim.

4 O MUSEU VIRTUAL NA SALA DE AULA: POSSIBILIDADES DIDÁTICAS

A utilização de museus virtuais como possibilidade didática nas aulas de História, apesar de recente, traz consigo práticas e metodologias semelhantes ao que já foi produzido sobre educação em museus físicos. Obviamente, por se tratar de espaços e acessos diferentes, se faz necessário estratégias e adaptações para essa nova realidade.

Estes espaços proporcionam aos visitantes uma gama de possibilidades na sua utilização superando barreiras territoriais, físicas, financeiras, contribuindo para um acesso mais democrático ao conhecimento histórico possibilitando aos alunos experiências educacionais enriquecedoras.

A experiência oriunda da visitação a exposições virtualizadas e museus virtuais permitem ao docente uma seleção e adequação curricular, uma vez que o professor(a) pode alinhar a temática estudada com determinadas exposições de diferentes partes do mundo, selecionando salas ou objetos a serem visualizados diante do tema, mediando as reflexões sobre o assunto com os estudantes, complementando quando se fizer necessário, traçar comparações com outros tipos de fontes, deter mais tempo na observação de determinados artefatos diante do interesse dos alunos entre outras possibilidades.

Neste capítulo trataremos sobre a utilização da exposição virtual *Egito Antigo: do cotidiano a eternidade na* turma do 6º ano A da Escola Manuelito Maia Meireles na cidade de Russas-CE. A partir da utilização de sequência didática composta de uma aula oficina e a experiência de visitação virtual, propondo reflexões sobre a utilização do museu virtual em sala de aula, percebendo as potencialidades e entraves encontrados com o uso dessa ferramenta na aprendizagem dos alunos a partir da percepção do uso social dos objetos musealizados.

4.1 METODOLOGIA DE ENSINO DE HISTÓRIA – MUSEU VIRTUAL EM SALA DE AULA PRÁTICAS DE ENSINO

Em todo processo de construção de uma aula a fase mais desafiadora se encontra na estruturação metodológica, afinal, como mediar didaticamente um determinado assunto para uma turma, com todos os desafios que esta pode ter, e garantir que esta aula proporciona uma aprendizagem significativa?

Apesar de clichê é certo afirmar que não é regra ou “receita de bolo”, o processo metodológico prepara o caminho, norteia o fazer pedagógico em sala, anteveem possíveis percalços e como solucioná-los, busca através de práticas metodológicas aproximar o conteúdo acadêmico dos alunos de forma que fique mais fácil a sua compreensão.

Este processo metodológico é composto por técnicas e métodos, aqui compreendido como “[...] às formas pelas quais os professores apresentam conteúdos aos alunos sobre diferentes meios de comunicação e atividades escritas e orais” (Bittencourt, 2019, p.162). Ao planejar os métodos de ensino o professor necessita estabelecer inicialmente o objetivo da aula e a partir desse estruturar sua prática.

Para tal, a apresentação dos conteúdos, técnicas e métodos a serem utilizados devem considerar diversas nuances, desde a faixa etária dos alunos, condições materiais que a escola dispõe para preparação da aula, o nível de aprendizado que a turma apresenta, as preferências dos alunos, entre outros. Como afirma Rangel (2010) “[...] metodologias didáticas referem-se ao conjunto de métodos e técnicas de ensino para a aprendizagem a escolha da metodologia de ensino e aprendizagem é feita de acordo com o aluno, suas características cognitivas e escolares” se fazendo necessário, portanto, conhecer a turma e a escola em que está inserida para que a aula tenha significado e se torne significativa ao aluno (Rangel, 2010, p. 9).

Porém, mesmo seguindo o que foi planejado e estruturado previamente, há de se considerar que para que a aula ocorra a contento é necessário uma gama de condições externas ao planejamento inicial e que por vezes pode atrapalhar o andamento da mesma, assim, o planejamento metodológico não é garantia única para que a aula aconteça, mas é o passo inicial de preparação e mesmo que ocorra intempéries possa promover ao professor um norte, ou até mesmo possibilidades de adaptações ou modificações diante do que foi proposto. Afinal, tendo claro o objetivo a cumprir com a aula e o que os alunos devem aprender, mesmo diante os percalços o professor(a) sabe o caminho onde quer que os alunos cheguem.

Considerando estas questões, como elaborar uma aula utilizando o museu virtual como veículo tecnológico que possibilite aprendizagem através dos bens culturais virtualizados? Para tal, se faz necessário embasarmos a metodologia com autores que trabalham sobre a utilização de museus no ensino de História e adaptarmos algumas técnicas para o uso do museu virtual.

Para isto, o professor(a) deve ter clareza de algumas questões iniciais para o trabalho com museus em sala de aula e como tratar estas questões com os alunos promovendo uma aula reflexiva e crítica, exercício fundante das aulas de História.

Uma das questões é conhecer a narrativa que o museu objetiva repassar ao visitante através dos objetos e como estão dispostos e organizados. Como afirma Ramos (2004) não há museu inocente, tanto o museu, enquanto instituição, quanto os objetos devem passar por uma reflexão crítica, a escolha das peças, a ordem em que estão dispostos, as salas e temáticas, as legendas e informações sobre cada objeto seguem um objetivo, seguem uma narrativa que o museu deseja perpetuar.

É imprescindível que o professor(a) conheça o museu a ser visitado, realize uma visita prévia a exposição, observe os artefatos, sua ordenação, salas e monte indícios de questionamentos sobre os objetos, reflita sobre qual mensagem o museu deseja repassar para traçar as possibilidades para uma visitação. A partir disto, o professor(a) pode prever quais conteúdos podem ser abordados com a visita, qual o melhor momento diante o calendário letivo deve ocorrer, como preparar os alunos para o momento e quais atividades podem ser propostas. Para Matos (2014),

> [...] a questão está em não problematizar os motivos que levaram à constituição deste acervo memorial, que perpassam toda uma discussão sobre memória e história [...]. Detectar a museologia, o fazer-se o museu, é um passo que encaminha o visitante para o ato de decifrar os códigos presentes na exposição, cuja seleção partiu de um sujeito, neste caso, o curador (Matos, 2014, p.103).

Na aula, é fundamental nortear os alunos do conceito de museu e do trabalho para organização do mesmo, como destaca Matos, instigar os alunos a problematizar este espaço, elucidar que toda e qualquer exposição é feita com um propósito, que carrega em si uma narrativa construída a partir de uma determinada cultura, valores de uma sociedade ou de determinados sujeitos, que o museu é um espaço de disputa de memórias, ao passo que ele preserva aquilo que deve ser lembrado. Assim, com este trabalho de preparação objetiva-se fugir das armadilhas da passividade diante do museu que comumente é repetida em excursões ou visitas escolares.

Além disto, os alunos devem compreender que os objetos da exposição passaram por um processo de seleção até chegar ao espaço museal e este modifica o seu sentido, tornando-se um objeto musealizado, perdendo seu sentido usual para dar lugar ao sentido simbólico e ideológico.

Assim, os objetos devem ser vistos como veículos para interpretar o passado de forma crítica, o professor(a) deve trabalhar com os objetos musealizados de forma que não limite os mesmos à mera ilustração do passado ou servindo apenas para confirmar o conteúdo visto em sala, deve promover a reflexão crítica, construção de novos conhecimentos, estimulando a observação e a criatividade e através de hipóteses chegar à construção do conhecimento. Segundo Duarte (2020),

> O uso de objetos possibilita aos alunos aproximação com o fazer histórico, tornando-os sujeitos produtores de conhecimento ajudando-os a compreender que a História é uma construção tecida a partir da interpretação dos mais diversos tipos de documentos (Duarte, 2020, p. 26).

A interpretação dos objetos, leva os alunos a extrair informações através da observação e do cruzamento com aprendizados anteriores a partir da realidade vivida, dando sentido aos objetos que deixam se ser apenas “retratos do passado” e passam a ser compreendidos como documentos que expressam criticidade e que podem ser reinterpretados, tecendo novas aprendizagens. Esta metodologia é denominada por Ramos (2004) de Pedagogia do objeto.

Assim, o trabalho com objetos musealizados possibilita ao aluno produzir conhecimento através do uso de fontes de pesquisa, fazendo com que compreenda também o processo de construção do conhecimento na disciplina de História. Portanto, os museus são profícuos espaços para o trabalho com fontes de pesquisa histórica, procedimentos e conceitos podendo ser utilizado como mecanismo para desenvolver nos docentes a interpretação e criticidade.

Apesar de abarcar temáticas variadas e proporcionar diversas possibilidades de trabalho, se faz necessário além da preparação para visita e o conhecimento do museu, uma seleção de objetos ou de salas para visitação, uma vez que, uma visita em sua totalidade pode sobrecarregar a visitação e não alcançar os objetivos traçados para aula.

Os alunos devem ter conhecimento do objetivo da visitação e do roteiro previamente, para que possam acompanhar a visita com foco, com um objetivo a cumprir que norteará toda a visitação, tornando claro a diferença de um momento de apenas entretenimento e diversão, para uma visita que objetiva a aprendizagem dos mesmos.

Considerando os pontos levantados sobre o trabalho com os museus em sala de aula, optamos por uma abordagem metodológica participativa, através da elaboração de sequência didática, aplicação, análises de questionários e observações das aulas.

Para a montagem das sequências didáticas o primeiro passo foi mapear todo o acervo da exposição virtual Egito Antigo – do cotidiano à eternidade através do catálogo da exposição e visitação online, para compreender o objetivo da exposição, como foi realizado o trabalho de curadoria das peças, como estavam dispostas nas salas, quais as temáticas que a exposição tratava, qual a história por trás da vinda dessas peças ao Brasil.

Após esta primeira análise, planejamos e estruturamos a sequência didática, realizando uma análise diante da BNCC das competências e habilidades que pretendemos atingir com o uso da metodologia, assim como a ordenação das aulas, a quantidade de questionários e o planejamento da sequência didática.

A montagem da sequência didática foi ancorada nos trabalhos de Bittencourt (2008), Almeida e Vasconcelos (2017) que tratam sobre a metodologia para a visitação em museus como prática pedagógica. Assim, Almeida e Vasconcelos (2017) sugerem e traçam os seguintes pontos:

> Definir os objetivos da visita: Selecionar o museu mais apropriado para o tema a ser trabalhado; ou uma das exposições apresentadas, ou parte de uma exposição, ou ainda um conjunto de museus; Visitar a instituição antecipadamente e alcançar uma familiaridade com espaço a ser trabalhado; Verificar as atividades educativas oferecidas pelos museus e se elas se adequam aos objetivos propostos e, neste caso, adaptá-los aos próprios interesses; Preparar os alunos para a visita através de exercícios de observação, estudo de conteúdos e conceitos; Coordenar a visita de acordo com os objetivos propostos ou participar de visita monitorada, coordenada por educadores do museu; Elaborar formas de dar continuidade à visita quando voltar à sala de aula; Avaliar o processo educativo que envolveu a atividade, a fim de aperfeiçoar o planejamento das novas visitas, em seus objetivos e escolhas (Almeida; Vasconcellos, 1999, p. 114).

Diante o trabalho acima citado, percebemos que a metodologia orientada se trata de uma visitação ao museu presencial, como estamos tratando de um trabalho inovador quanto o uso da metodologia na utilização dos museus virtuais em sala de aula e sua efetiva aplicabilidade, adaptamos algumas metodologias de visitação de museus presenciais para a realidade do museu virtual, considerando suas nuances.

Nos tópicos a seguir detalharemos como será a montagem da sequência didática, elaboração dos questionários e análise. Como já foi citado, também se fez

necessário um trabalho de reconhecimento dos alunos e da turma que desenvolvemos o trabalho, assim descritas no tópico que se segue.

4.2 DETALHANDO O CAMPO DA PESQUISA: EDUCAÇÃO NA CIDADE DE RUSSAS E A ESCOLA MANUELITO MAIA MEIRELES

O município de Russas-CE encontra-se a 162 km da capital do estado do Ceará, Fortaleza, contando atualmente com uma população de aproximadamente 72.928 habitantes, de acordo com os dados do IBGE em 2022. Em 2024, o município completa 223 anos de emancipação política

Localizado no Vale do Jaguaribe, é considerado um importante polo econômico, uma vez que possui acesso à BR 116 e com a estrada que interliga o município com a divisa do estado do Rio Grande do Norte, facilitando o deslocamento de pessoas e mercadorias por essas vias.

Russas por ser a cidade mais antiga do Vale do Jaguaribe reúne grande acervo de monumentos centenários e que carrega aspectos históricos dos cidadãos russanos, infelizmente poucos destes monumentos foram tombados pelo IPHAN, mantendo sua arquitetura original. Casas, palacetes e demais monumentos antigos estão sendo substituídos paulatinamente por prédios comerciais e residências no centro da cidade, sem manter a fachada original das primeiras casas russanas.

Um monumento que se destaca em meio às mudanças urbanas que as demais casas têm sofrido, é o prédio que abriga o Centro Cultural e Museu Histórico Padre Pedro de Alcântara (Figura 11), que manteve sua arquitetura original e que hoje funciona o museu da cidade, dispõe de um anfiteatro, um café e o Núcleo de Arte, Educação e Cultura – NAEC ofertando aulas de dança, música e pintura.

Figura 11 - Centro cultural e museu histórico Padre Pedro de Alcântara

Fonte: Página do site da Prefeitura Municipal de Russas, (2024).

O museu Padre Pedro de Alcântara recebe visitantes de segunda a sábado, sendo um ótimo aporte para conhecer os costumes e cultura russana. O museu recebe excursões escolares gratuitamente.

Sobre a área educacional, o município de Russas dispõe de 34 escolas municipais, que são acompanhadas diretamente pela secretaria municipal de educação e Desporto (SEMED) que orienta e acompanha o andamento das unidades escolares municipais.

A SEMED e unidades escolares desenvolvem seus trabalhos com foco nas avaliações externas de origem municipal, estadual e nacional colhendo bons resultados nos últimos anos no Sistema Municipal de Avaliações do Ensino Fundamental (SMAEF), Sistema Permanente de Avaliação do Ensino Fundamental (SPAECE) e Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB).

Quanto a avaliação a nível municipal: o SMAEF, é um sistema avaliativo desenvolvido pela Secretaria da Educação e do Desporto Escolar (SEMED), que tem o objetivo de organizar a aplicação de avaliações de alto nível, junto aos alunos matriculados, regularmente, na Rede Pública Municipal de Ensino (Russas, Secretaria da Educação e do Desporto Escolar, 2018). As avaliações ocorrem nas escolas para todas as turmas de 2° a 5° anos nas disciplinas de Português e Matemática e para as turmas de 6° a 9° anos nas disciplinas de Português, Matemática, Ciências, Geografia e História sendo um diferencial em comparativo as demais avaliações externas

nacionais que avaliam as disciplinas de história, ciências e geografia de forma censitária.

As avaliações ocorrem bimestralmente ou trimestralmente a depender da organização do ano letivo. As respostas dos estudantes são coletadas e inseridas em plataforma digital, onde são disponibilizados para professores, núcleos gestores e técnicos da SEMED a dados provenientes dos resultados dos alunos, como notas obtidas, descritores e questões críticas, média da turma, resultados individuais por escola, gráfico geral da rede e outros.

A partir da coleta de dados dessas avaliações são traçados ações e acompanhamentos para as escolas, acompanhamento pedagógico dos formadores nas salas de aula, estruturação das formações continuadas e planos de intervenção para as unidades escolares.

Uma das ações desenvolvidas pela SEMED para promover uma aprendizagem satisfatória e consequente elevação dos índices educacionais se trata do investimento nas formações continuadas dos professores da rede municipal de ensino. O município oferta formações continuadas para a maioria dos componentes (exceto ensino religioso e língua inglesa).

4.2.1 Escola Municipal Manuelito Maia Meireles

A Escola Manuelito Maia Meireles (Figura 12) é uma escola pública de dependência administrativa municipal, localizada no bairro Lagoa do Toco, zona periférica do município de Russas (CE). A escola no ano de 2023 atendia a 556 alunos e alunas distribuídos em 19 turmas que contemplam do 6º ao 9º ano nos turnos matutino, vespertino e tempo integral para as turmas do 9º ano. O corpo docente é formado por 26 professores e professoras que atuam em suas respectivas áreas de formação.

Figura 12 - Entrada da Escola Manuelito Maia Meireles

Fonte: Google Street view, (2024).

Inaugurada em agosto de 2018 e iniciada as atividades em 2019, a escola dispõe de uma boa estrutura física, uma vez que se trata de um prédio recente, composta por 12 salas de aula, sala de informática, laboratório de ciências, sala para professores, refeitório, cantina equipada, dispensa, biblioteca, áreas de lazer, quadra poliesportiva coberta, 2 banheiros femininos e 2 banheiros masculinos (amplos e adaptados), banheiros para professores, vestiários, sala de direção, sala para coordenação pedagógica, sala para secretaria escolar, auditório, estacionamento e iluminação de LED, toda estruturada aos padrões do Ministério da Educação - MEC.

Os discentes residem em comunidades periféricas próximas a escola como: Lagoa do Toco, Mutirão, Várzea Alegre, Tabuleiro do Catavento e alguns no centro da cidade. De acordo com dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), a maioria dos estudantes da instituição estão com nível socioeconômico (INSE) entre meio e um desvio-padrão abaixo da média nacional, com a classificação nota 3.

Segundo o Projeto Político Pedagógico da escola os moradores da comunidade têm como principal fonte de renda o trabalho na indústria calçadista “Dakota Nordeste”, além de empregos em supermercados no centro da cidade, cerâmicas e pequenos comércios. Porém, não é realidade da maioria dos pais, sendo observada a grande taxa de desempregados que se valem apenas de auxílios governamentais para sobrevivência.

No passo metodológico e de definição da pesquisa iniciamos pela escolha do museu, faixa etária e turma a ser pesquisada. A escolha do museu seguiu diante de dois critérios: uma experiência prévia no ano de 2020, executada em turmas de 6º ano do ensino fundamental II de maneira remota e diante de leituras sobre a temática, o museu do CCBB dispõe de interatividade média que possibilita uma experiência mais dinâmica ao visitante.

Optamos por permanecer com a turma do 6ºano do ensino fundamental II, tendo vista que estariam tendo o primeiro contato com a temática sobre o Egito Antigo, que está previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para esta faixa etária.

Os alunos que participaram da pesquisa estão cursando o 6º ano A na Escola Manuelito Maia Meireles, do município de Russas (CE), com idades que variam entre 11 e 12 anos e tendo como professora da disciplina de História a docente Mayara Gaudêncio Sombra. Atualmente a escola dispõe de cinco turmas de 6º ano, porém para o trabalho selecionamos uma turma da referida escola que conta em média com 30 a 35 alunos matriculados.

A execução da sequência didática foi realizada em uma turma que no momento não atuo como professora, por motivos de ordem técnica da dissertação, uma vez que a mesma foi alicerçada a partir de uma experiência com essa faixa etária e optamos por permanecer com a turma de 6º ano, mesmo não estando à frente das turmas neste ano de 2024.

Por se tratar de uma turma que não tinha contato e tendo em vista as orientações metodológicas sobre o reconhecimento dos alunos que a compõe senti a necessidade de rodas de conversas com a professora da turma e a coordenadora para colher informações e como era o andamento das aulas, na oportunidade conversamos sobre o conteúdo em que estavam trabalhando, os maiores desafios da turma, quais assuntos os alunos ainda tinham dúvidas e quais assuntos do conteúdo eles mantinham mais interesse.

A professora Mayara nos relatou que durante o mês de maio os discentes haviam estudado o conteúdo sobre o Egito Antigo. Este conteúdo fez parte da avaliação bimestral da disciplina e da avaliação municipal (SMAEF), mesmo assim, a professora constatou que os alunos e alunas ainda mantinham dúvidas diante de algumas temáticas sobre o Egito Antigo.

A professora ainda relatou que havia avançado no estudo de outras civilizações como os povos da Mesopotâmia, mas que os alunos/alunas tinham dificuldades com

relação aos conceitos que cercam o estudo das civilizações antigas, tais como: sociedade, organização social, religiosidade, política e relações de poder.

Em conversa, Mayara nos relatou que teve duas aulas sobre o conteúdo do Egito Antigo e trabalhou com eles as temáticas: Organizações políticas na África, cotidiano no antigo Egito, Império Egípcio, sociedade e relações de poder, religiosidade egípcia e a escrita, assim como temas e conceitos complementares que circundam a temática.

As aulas sobre o tema tinham o objetivo de compreender a singularidade da civilização egípcia destacando as características sociais e culturais dessa civilização que se tornou referência no período por conta das inovações tecnológicas na área das ciências, arquitetura, matemática entre outros. Esse conteúdo é importantíssimo para a reflexão sobre os laços que unem o Brasil à África, evidenciando as peculiaridades das culturas africanas e de suas interações no processo histórico brasileiro.

Os conteúdos trabalhados em aula alinham-se com as habilidades EF06HI05[2] e EF06HI07[3] previstas para o 6º ano diante à BNCC e trabalhados com o material didático Sociedade e Cidadania[4] do autor Alfredo Boulos Júnior que se ancora nos trabalhos de Jaime Pinsky, Maurício Schneider, Marina Souza entre outros autores que trabalham a temática.

Após a conversa, agendamos uma visita prévia para que pudesse conversar com a turma sobre o trabalho que desenvolveríamos nas aulas seguintes.

No dia 12 de junho 2024 realizamos a visita de reconhecimento na turma do 6º ano A, durante a aula de História ministrada pela professora Mayara. Na oportunidade a professora realizou a correção da avaliação municipal com os alunos/alunas e uma atividade com as temáticas que estavam presentes nesta avaliação.

No início da aula me apesentei para turma e conversamos sobre o trabalho que iria desenvolver nas semanas seguintes, sobre a importância deste trabalho para minha jornada acadêmica e como se daria a participação deles, expliquei que naquela

---

[2] (**EF06HI05)** Descrever modificações da natureza e da paisagem realizadas por diferentes tipos de sociedade, com destaque para os povos indígenas originários e povos africanos, e discutir a natureza e a lógica das transformações ocorridas.

[3] **(EF06HI07)** Identificar aspectos e formas de registro das sociedades antigas na África, no Oriente Médio e nas Américas, distinguindo alguns significados presentes na cultura material e na tradição oral dessas sociedades.

[4] Livro didático do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD)

primeira aula era apenas para conhecê-los e para solicitar que pudessem resolver o questionário de entrada quando chegassem em casa.

Ao final da aula aprofundei a conversa com os mesmos sobre o preenchimento do questionário, na oportunidade, perguntei quem teria possibilidade de resolver o questionário através do *google forms* e todos os alunos/alunas da turma responderam que não tinham dificuldades em preencher o questionário online, uma vez que todos tinham acesso a celular e internet em casa. Orientei o preenchimento das respostas e retirei as dúvidas dos alunos, enfatizei que este primeiro questionário todos os alunos teriam que registrar suas respostas para que pudesse conhecer melhor a turma e preparar as aulas seguintes.

Conversamos sobre a organização das aulas subsequentes, da programação das mesmas e sobre a necessidade da gravação das próximas aulas para uma análise posterior, para que através de uma vista minuciosa sobre os dois momentos pudéssemos desenvolver um relato do andamento das aulas, assim como expor as percepções, opiniões, indagações, discussões e todo processo de execução da atividade.

4.3 QUESTIONÁRIO DE ENTRADA – CONHECENDO O ALUNADO

O questionário de entrada foi disposto para turma ainda no dia 12 de junho de 2024 e ficou à disposição dos mesmos durante uma semana para que registrassem suas respostas, a grande maioria da sala conseguiu responder o mesmo online, apenas 3 alunos responderam ao questionário de forma presencial com a justificativa de terem esquecido de responder na data solicitada.

Este questionário (Quadro 1) tinha o objetivo de conhecer melhor os alunos, descobrir qual o nível de acesso dos mesmos a museus físicos e virtuais, assim como saber qual a visão que tinham sobre o significado de museu e se (na opinião deles) era possível construir conhecimento através destes espaços. O questionário era composto por 16 perguntas, onde os alunos poderiam responder livremente diante das suas experiências e percepções sobre o assunto, algumas perguntas ficaram abertas com a hipótese de resposta ou não diante da afirmativa de ter passado pela experiência de visitação. Os alunos que não realizaram visitas ao museu ficaram livres para não registrar todas as perguntas.

Quadro 1 - Perguntas do questionário de entrada para sondagem do perfil dos alunos e conhecimentos prévios sobre museu físico e virtual

Nome completo.
Idade.
Bairro em que mora.
Para você o que é museu?
Você já visitou algum museu?
Se sua resposta foi “sim”. Qual museu você visitou?
Se você visitou o museu, quem o levou para a visitação?
O que mais você achou interessante na visita?
Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu?
Se você respondeu “sim”. Quais conhecimentos?
Você já ouviu falar em Museu Virtual?
Você já visitou algum museu virtual?
O que você achou interessante na visita ao museu virtual?
Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão dispostos em um museu virtual?
Você encontrou alguma diferença entre o museu físico e o museu virtual? Qual?
Qual o melhor tipo de visita que você fez (museu físico ou virtual), por quê?

Fonte: Desenvolvido pela autora, (2024).

No questionário tivemos registro de 31 respostas de alunos, estava dividido em 3 partes: na primeira parte o conhecimento do perfil dos alunos, na segunda as percepções dos alunos acerca do museu físico e na terceira parte as percepções sobre museu virtual. Consolidando as respostas geramos o seguinte Quadro 2 sobre o perfil do alunado e o contato com os tipos de museus.

Quadro 2 - Consolidação do perfil dos alunos do 6º ano A

BAIRRO	Alunos	Alunos que visitaram museu físico	Qual museu?	Quem o levou para o museu	Você já ouviu falar em museu virtual?	Você já visitou um museu virtual?
Centro	1					
Lagoa do Toco	4				2	1
Mutirão	2					
Planalto	1	1	- Museu Padre Pedro de Alcântara	- Escola		
Tabuleiro do Catavento	17	2	- Museu de Aracati - Não lembra	- Outros - Escola	2	
Várzea Alegre	4	1	- Museu Padre Pedro de Alcântara	- Família	1	
Não respondeu	1	1	- Não lembra	- Família		

Fonte: Desenvolvido pela autora a partir de dados fornecidos pelos alunos, (2024).

As respostas dos alunos nos revelam que a turma basicamente é composta de alunos que estão dentro da faixa etária escolar esperada para o ano e que residem em vários bairros próximos a escola Manuelito Maia Meireles, prevalecendo a maioria no bairro do Tabuleiro do Catavento.

Um dado interessante a ser analisado é que dos 31 alunos da turma apenas 5 já visitaram um museu físico, dentre os museus visitados apenas 2 alunos já realizaram visita ao museu Padre Pedro de Alcântara, museu da própria cidade em que residem, e apenas um aluno(a) citou o museu da cidade de Aracati. Isto nos revela que os alunos das comunidades periféricas têm um acesso limitado a esses ambientes culturais, um dos empecilhos para que esta visita ocorra pode estar relacionado à distância desses bairros ao centro da cidade onde está localizado o museu, como nem todas as famílias possuem transporte esta visita se torna inviável além de ser uma prática incomum para muitas famílias.

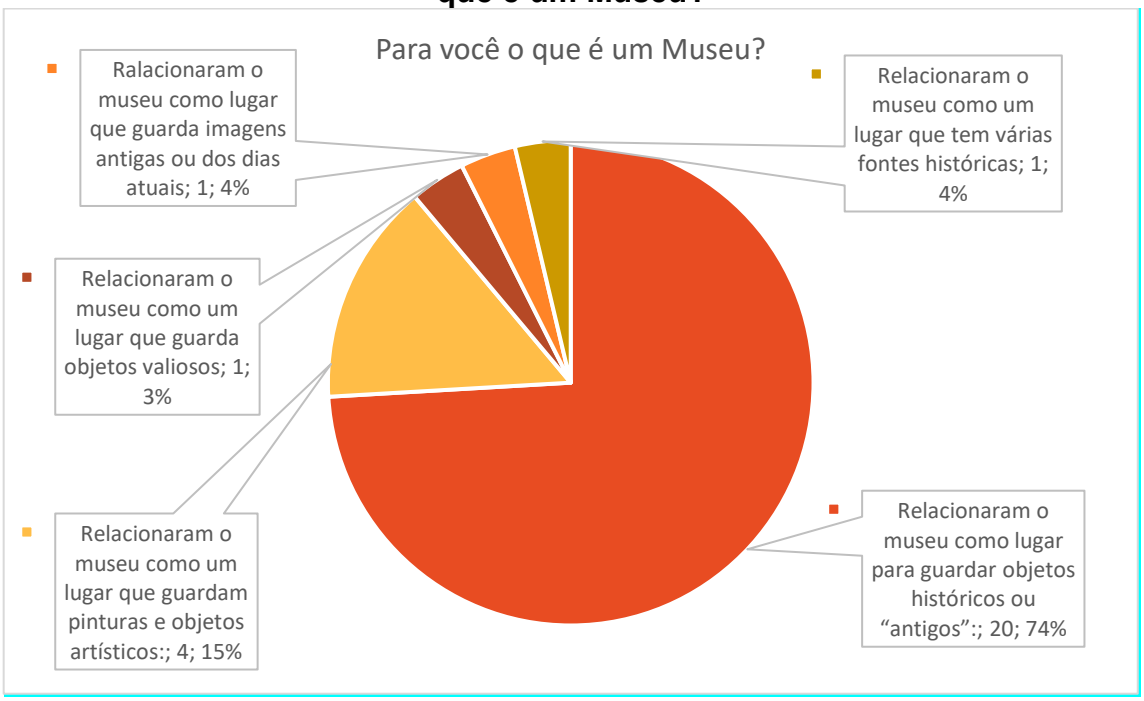
Os alunos que já visitaram museus físicos responderam que parte destas visitas foram motivadas pela própria família ou pela escola, assim interpretamos que a escola pode ter um papel fundamental no acesso dos alunos aos bens culturais, uma vez que para muitos é apenas através da escola que conseguem este tipo de acesso por conta dos entraves com relação a transporte e custeio para uma visitação.

Ainda assim, percebemos que esta visitação foi oportunizada para um número ínfimo de alunos da turma, muito provavelmente realizadas em escolas que abarcam do 1º ao 5º ano. Fato é que, visitas a espaços museais poderiam ser promovidas em todos os anos escolares e ainda mais enfatizadas no decorrer do 5º ano do ensino fundamental, levando em consideração que a base curricular prevê o ensino de temas que podem ser trabalhados através da visitação a espaços museais, como na habilidade (EF05HI10) onde objetiva que os alunos inventariem os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisem mudanças e permanências desses patrimônios ao longo do tempo.

Sobre os museus virtuais os resultados são bem mais alarmantes, uma vez que dentre dos 31 alunos apenas 5 ouviram falar em museu virtual e apenas 1 já realizou uma visita a este espaço. Como se trata de um recurso recente e que demanda de aparato tecnológico ainda não está difundido amplamente nas escolas e no próprio material didático dos alunos, uma vez que este último poderia oportunizar diante dos temas trabalhados QR codes com sugestões de museus para aprofundamento do conteúdo trabalhado ou até mesmo como sugestão metodológica para o professor(a).

Apesar da grande maioria da turma nunca ter visitado um museu, todos os alunos expressaram suas percepções e responderam à pergunta sobre o que é um museu, as respostas foram diversas e por vezes divergentes uma da outra, por se tratar de um questionário de entrada e considerando que os alunos não tiveram acesso a esses espaços e nem estudo sobre o tema era de se esperar divergências entre as respostas como se observa no Gráfico 1 abaixo.

Gráfico 1 - **Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Para você o que é um Museu?**


Para você o que é um Museu?
Ralacionaram o museu como lugar que guarda imagens antigas ou dos dias atuais; 1; 4%
Relacionaram o museu como um lugar que tem várias fontes históricas; 1; 4%
Relacionaram o museu como um lugar que guarda objetos valiosos; 1; 3%
Relacionaram o museu como um lugar que guardam pinturas e objetos artísticos:; 4; 15%
Relacionaram o museu como lugar para guardar objetos históricos ou "antigos":; 20; 74%

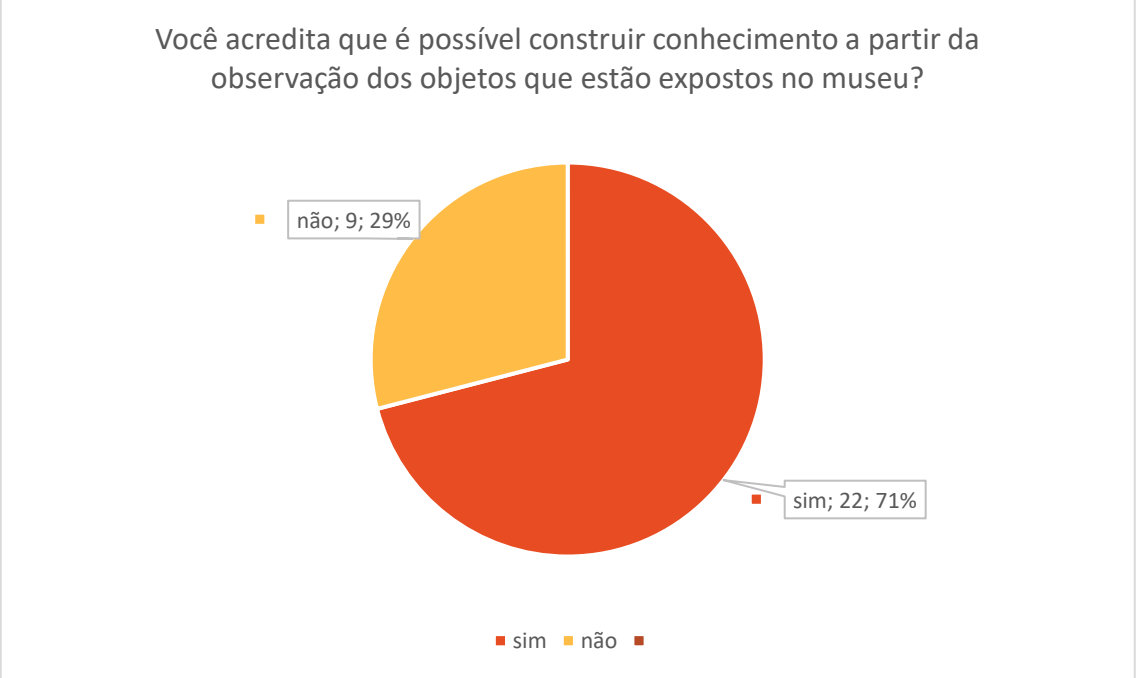
Fonte: Desenvolvido pela autora a partir de dados fornecidos pelos alunos, (2024).

Podemos perceber que a grande maioria da turma relacionou o espaço do museu como um lugar que "guarda coisas antigas" e que está relacionado com a História, apenas 7 alunos tiveram respostas distintas citando o museu como lugar de guarda pinturas e objetos artísticos, coisas valiosas, fontes históricas e apenas 1 aluno relacionou como um lugar que abriga coisas antigas e atuais.

Percebe-se que a visão que os alunos da turma têm do museu é de "depósito de objetos antigos" não citando sua função de salvaguarda da memória ou relacionado a bens culturais material e imaterial que não obrigatoriamente sejam do passado, poucos alunos tiveram a concepção de que pode existir outros tipos de museus e que podem divergir quanto aos objetos selecionados.

Quando indagados sobre a construção de conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no ambiente museal, a maioria da turma afirmou que sim e apenas 9 alunos sinalizaram que não para a pergunta como mostra o Gráfico 2 a seguir.

Gráfico 2 - Percentual de alunos que sinalizaram sim ou não para a pergunta

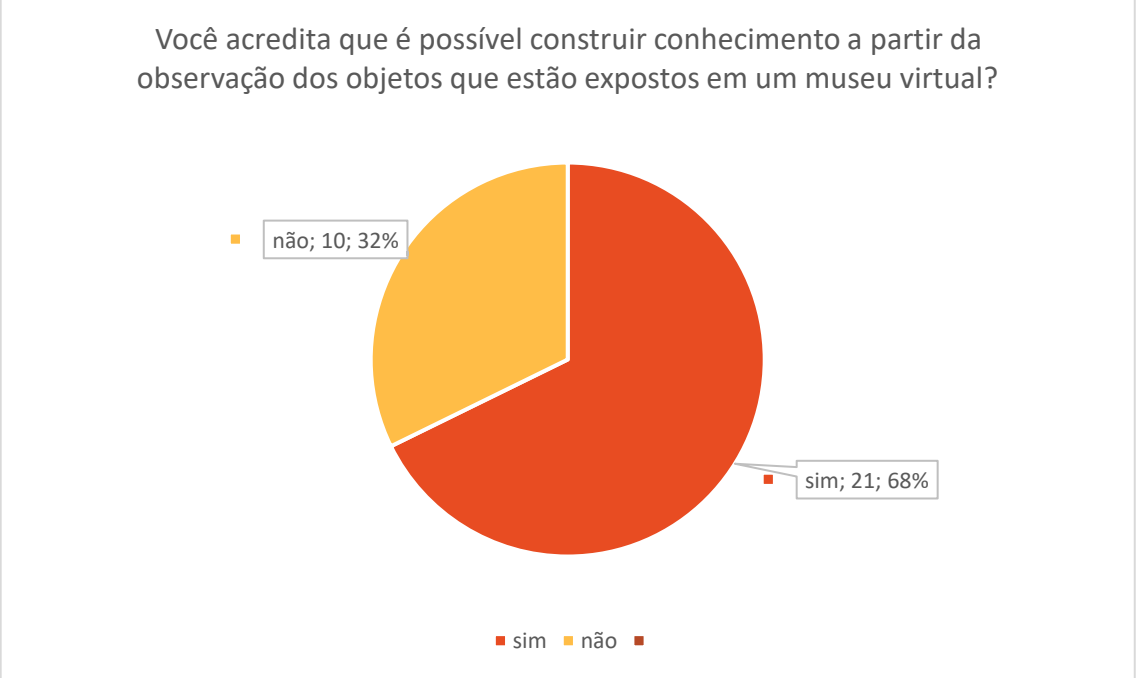

Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu?
não; 9; 29%
sim; 22; 71%
sim
não

Fonte: Desenvolvido pela autora a partir de dados fornecidos pelos alunos, (2024).

A maioria dos alunos que assinalaram a resposta “sim” responderam que os conhecimentos que poderiam adquirir através da observação dos objetos estavam relacionados a História do passado, um aluno (a) relacionou com o conhecimento artístico e outro aluno (a) relacionou a importância de se conhecer o passado para compreender o presente.

Já, quando se destinou a mesma pergunta com relação ao museu virtual, percebemos uma suave queda, com 68% dos alunos assinalando sim para pergunta e 32% respondendo não. Talvez por não conhecerem do que trata o museu virtual os alunos ficaram receosos em responder à pergunta.

Gráfico 3 - Percentual de alunos que sinalizaram sim ou não para a pergunta


Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em um museu virtual?
não; 10; 32%
sim; 21; 68%
sim
não

Fonte: Desenvolvido pela autora a partir de dados fornecidos pelos alunos, (2024).

As últimas perguntas que tratavam do comparativo entre as experiências do museu físico e virtual ficaram impossibilitadas de se chegar a um resultado, uma vez que na turma não tínhamos nenhum aluno(a) que tivesse participado das duas experiências, inviabilizando a resposta.

O questionário de entrada foi fundamental para conhecer o perfil do alunado, suas vivências no ambiente museal, assim como o entendimento e representações que tinham diante o tema. É um norte para o planejamento da sequência didática e na elaboração de temáticas a serem abordadas possibilitando refletir as questões, levantando pontos de discussões sobre o assunto levando-os a ressignificação ou desconstrução de conceitos pré-estabelecidos por eles, assim ampliando a compreensão diante do tema.

4.4 AULA OFICINA

Diante de experiências anteriores com a visitação a exposição virtual, percebi uma lacuna que antecede a aula visitação no que se refere a preparação dos alunos para o momento.

Apesar de trabalhar com as turmas os conteúdos referentes à teoria da história[19] no início do ano letivo é perceptível que muitos alunos não compreendem bem como se dá o trabalho do historiador, o trabalho de análise das fontes, patrimônio material e imaterial, temporalidade e tantos outros conteúdos que estão na matriz curricular desde os anos anteriores[20].

Refletindo sobre essas questões e diante das respostas dos alunos no questionário de entrada, montei uma aula oficina que pudesse refletir sobre as principais dúvidas que eles tinham sobre o espaço do museu, tipos de museus, para que servem, museu virtual entre outros. Como uma pequena parcela da turma havia visitado algum tipo de museu, montei uma pequena oficina de análise de objetos para aguçar o senso crítico dos mesmos e levá-los a análises e indagações a partir da observação.

Este modelo de aula oficina foi pensado a partir da leitura dos autores Lopes (1991), Meneses (1994), Ramos (2004) e Duarte (2020) que destacam a importância de uma preparação do alunado para que estes possam interpretar o que a exposição está tentando comunicar. Os autores chamam essa preparação de alfabetização museal, e que a partir desta os alunos estariam aptos a dominar a linguagem museológica.

Ao pensar em uma aula de visitação é necessário treinar o olhar dos alunos para que possam ultrapassar a mera materialidade dos objetos e possam enxergar os simbolismos e intencionalidades que eles carregam. Como afirma Bittencourt (2004) “pretende-se que o aluno aprenda a “ver”, seja capaz de parar diante de um objeto, fixar e concentrar o olhar sobre ele” (Bittencourt, 2004, p. 358). Assim, a perspectiva central do trabalho com a observação de objetos é fazer despertar nos alunos a descoberta de informações a partir do exercício de observação, fazendo com que o aluno reflita além das características materiais do objeto e sua utilização social podendo traçar hipóteses sobre a “história” que ele carrega, a temporalidade que foi utilizado, quem o possuía entre outras possibilidades.

---

[19] Segundo a matriz curricular elaborada conjuntamente pelos professores de História no município de Russas-CE, os alunos do 6º ano iniciam o ano letivo com o estudo sobre a questão do tempo, sincronias e diacronias, reflexões sobre o sentido das cronologias, formas de registro da história e da produção do conhecimento histórico, estes objetivos de conhecimento estão previstos na BNCC para a turma abarcando as habilidades: EF06HI01 e EF06HI02.

[20] Como já foi observado, essas temáticas estão na matriz curricular dos alunos desde o 5º ano do ensino fundamental previstos nas habilidades EF05HI08 e EF05HI10.

Este trabalho de análise dos objetos dará mote à visita virtual, uma vez que o objetivo é prepará-los para a visitação e que possam refletir e traçar questionamentos diante os objetos expostos gerando conhecimento.

A aula oficina, desta maneira, é também parte do processo para visitação e objetiva instrumentalizar os discentes para compreender a linguagem museal permitindo que interpretem os artefatos para além das características físicas e que possam extrair informações sobre os sujeitos e relações sociais de um determinado período, promovendo assim o que os autores nomeiam de “alfabetização museal”.

No dia 19 de junho de 2024 realizei a aula oficina com a turma do 6º ano A, acompanhada da professora Mayara que me deu todo o aporte e segurança para condução de sua turma, auxiliando na execução das atividades e intervenções com os alunos e alunas. Iniciei a aula conversando com os alunos sobre o tema da oficina, uma vez que não segue a ordenação dos conteúdos previstos na grade, porém é de suma importância para o decorrer das demais atividades e para proporcionar aos mesmos mais esclarecimentos sobre a temática tendo em vista as respostas do questionário.

Perguntei aos alunos se eles tiveram dificuldades em responder o questionário e a maioria da turma relatou que não tiveram grandes dificuldades, que conseguiram resolver de forma satisfatória, apesar de algumas questões não terem tanto domínio pois não haviam passado pela experiência de visitação.

Após a conversa sobre o questionário, entreguei para cada fila[21] um conjunto de 3 imagens que iriam circular entre os alunos da mesma fileira para que pudessem analisar e posteriormente conversarmos sobre o conteúdo. As imagens eram as mais variadas possíveis retratando diversos ambientes museais e seus objetos, entre elas tínhamos imagens de museus tecnológicos, museu de ciências naturais, museus sobre astronomia e geografia, museus bibliográficos, museu a céu aberto entre outros.

O objetivo principal dessa atividade era desmistificar a ideia que concebiam sobre os museus, onde estes espaços serviam apenas para “guardar” objetos antigos e que dizem respeito à disciplina de História. Refletir a partir das imagens que os museus podem ter temas variados e que não tratam somente de objetos do passado, mas também de objetos do presente, objetos do cotidiano, assim como seus espaços

[21] Na sala do 6º ano A as cadeiras são dispostas em fileiras, formando 6 fileiras com uma média de 5 ou 6 cadeiras em cada.

que podem ter espaços físicos com grandes estruturas, ou espaços comuns como residências simples, ou a céu aberto, como também virtual através da internet.

Após todos os alunos visualizarem as imagens, solicitei que cada fila trouxesse as imagens e conversássemos um pouco sobre, neste momento mostrava a imagem para toda a sala de aula e pedia para que os alunos interpretassem as mesmas. Vejamos a Figura 13.

Figura 13 - Apresentação das imagens para a turma e análise

Fonte: Arquivo pessoal da autora, (2024).

As imagens eram fixadas na lousa compondo um grande mural, após as análises feitas pelos alunos, chegaram num consenso que se tratava de vários ambientes museais, que abrigavam vários tipos de objetos e espaços diferentes. Os alunos apresentaram uma certa dificuldade em visualizar as casas de José de Alencar e Rachel de Queiroz como um espaço museal, devido ao não conhecimento destes locais e da não visualização destes espaços como museu em livros didáticos ou materiais do uso dos alunos, além da ideia cristalizada de que os museus são grandes monumentos e prédios imponentes, dificultando a visualização de espaços comuns como ambientes museais.

Outro ponto de atenção foi quando foi apresentado a imagem do museu Padre Pedro de Alcântara, museu da cidade de Russas, em que os alunos demoraram a responder de que se tratava o prédio. Apenas um aluno na sala conseguiu identificar o museu, os demais não conseguiram e alguns relataram que não sabiam que em Russas havia museu.

Após a análise das imagens apresentei com o auxílio de slides o conceito de museu, conversamos sobre as mudanças e permanências dos objetos, a diferença entre objetos da cultura material e imaterial, assim como os tipos de museus, expliquei para os alunos cada tipo e tentaram associar com as imagens que estavam fixadas na lousa.

Em seguida, apresentei o conceito de museu virtual e realizei a explicação de como se apresenta na internet, conversamos sobre os pontos positivos e negativos da visitação virtual, assim como os tipos de museus virtuais que estão dispostos na internet. Conversamos sobre a seleção dos objetos do museu, do objetivo da exposição e como são organizados, que para a montagem, seleção e organização dos museus passam por um estudo e são intencionais. Refletimos sobre a funcionalidade dos objetos musealizados, que deixam de cumprir seu objetivo enquanto objeto e passa a servir como objeto de observação e estudo, perdendo sua funcionalidade de origem.

Encerrando a primeira parte da aula, expliquei para os alunos como seria a atividade de análise de objetos, organizei os alunos em duplas e dispus um objeto para cada, os objetos selecionados são de arquivos pessoais e de familiares, conversei com eles sobre a seleção destes objetos e expliquei como eles deveriam realizar a atividade. O objetivo da atividade de análise não era inventariar os objetos, mas induzir os estudantes a traçar hipóteses, questionamentos e suposições sobre o contexto cultural, social e econômico que circundam a utilização e produção dos objetos.

Figura 14 - Objetos utilizados para atividade de análise

Fonte: Arquivo pessoal da autora, (2024).

Os objetos dispostos para os alunos eram: celulares do ano de 2005 a 2006, CD de músicas, cédulas de cruzeiro, relógio de bolso, xícara e bule de barro, carrinhos, cartões telefônicos, câmera fotográfica, filmadora e fita, fita cassete, cueiro de batismo, prato de ágata e monóculo.

Expliquei para os alunos que assim como no museu os objetos que eles iriam analisar são como documentos que exprimem informações sobre a sociedade, cultura e costumes de um período e que podem ser adquiridas a partir da observação e questionamentos que traçamos a partir deles, podendo revelar muitas informações que podem ser usadas para produzir conhecimento sobre os sujeitos e sociedade na qual pertencem. Vejamos o Quadro 3.

Quadro 3 - Perguntas da atividade de análise sobre os objetos

Nome Completo: Turma: Tipo de Objeto: Descrição/identificando o objeto (De que é feito, como foi feito, para que serve) Perguntas ao objeto (Faça questionamentos ao objeto e levante hipóteses) Por que este objeto foi selecionado? Motivo afetivo? Função? Valor? Esse objeto ainda está em uso? Passou por mudanças? Possui a mesma função?

Fonte: Desenvolvido pela autora, (2024).

A atividade (Figura 15) tinha o objetivo de fazer os alunos refletirem sobre o objeto e a história que o mesmo “conta”, que eles pudessem treinar o olhar para poderem ver além da materialidade do objeto e poder perceber os simbolismos que ele carrega, assim levantando hipóteses, percebendo mudanças e permanências.

Separei os objetos e entreguei a atividade para cada aluno, durante a análise dos objetos a questão que eles apresentaram mais dúvidas foi quanto as indagações ou perguntas que poderiam fazer sobre o objeto e sobre o ano ou período que eles foram utilizados.

Figura 15 - Duplas manuseando os objetos

Fonte: Arquivo pessoal da autora, (2024).

Optei por não dispor de legenda explicativa sobre cada objeto, pois tinha a intenção de que tirassem suas próprias suposições sobre os objetos dispostos quanto o período que foi fabricado, sobre a funcionalidade, se eram utilizados na atualidade, se eram bens valiosos ou afetivos.

Os alunos conversaram bastante sobre os objetos que pegaram e tinham muito interesse sobre os objetos dos colegas, quando concluíram a atividade recolhi as folhas e mostrei as fotografias de todos os objetos selecionados através de slide, conversei um pouco com eles sobre alguns objetos, período de fabricação, se eram de coleção de família ou não, debatemos sobre a noção de tempo, as mudanças e permanências de funcionalidade de alguns objetos etc.

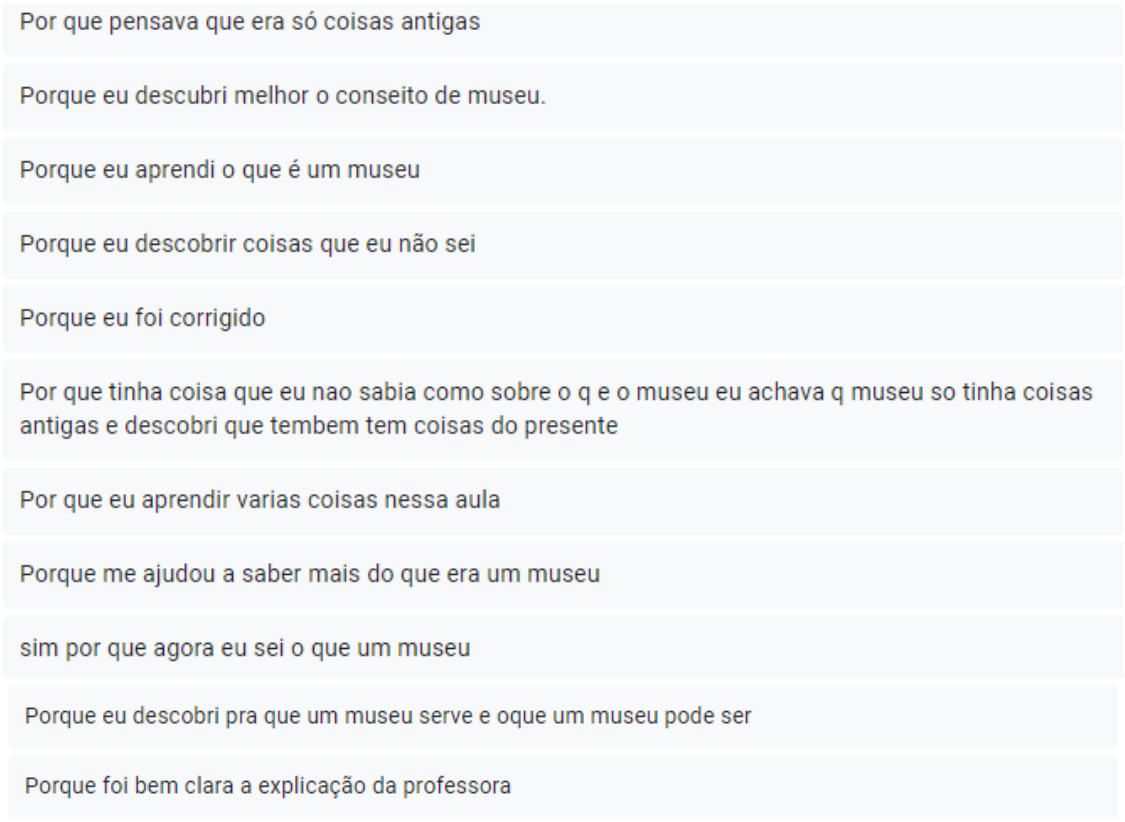
Ao final expliquei para os alunos como iria ocorrer a visitação ao museu virtual na próxima aula explicando para eles todo o passo a passo e o que eles iriam realizar durante a visitação, reforcei o convite para a visitação virtual e o preenchimento do questionário 02 através do google forms para que todos os alunos presentes resolvessem em casa.

Após a saída dos alunos e alunas conversei com a professora Mayara sobre o andamento da aula e a organização para a aula visitação, alinhando com a mesma a organização da turma para o momento, assim como as temáticas que precisariam ser aprofundadas sobre a temática do Egito Antigo.

Em suma, ao serem indagados sobre a apreciação da aula manifestaram bastante animação relatando que tinham gostado da aula e que aprenderam muitas

coisas sobre os museus que não conheciam. No questionário pós aula é possível visualizar nas respostas dos alunos/alunas e a efetivação da aprendizagem diante do que foi trabalhado em sala, como mostra as respostas dos mesmos a seguir.

Figura 16 - Respostas afirmativas dos alunos sobre a pergunta: A aula oficina fez mudar sua ideia do que é um museu, por quê?


Por que pensava que era só coisas antigas
Porque eu descubri melhor o conseito de museu.
Porque eu aprendi o que é um museu
Porque eu descobrir coisas que eu não sei
Porque eu foi corrigido
Por que tinha coisa que eu nao sabia como sobre o q e o museu eu achava q museu so tinha coisas antigas e descobri que tembem tem coisas do presente
Por que eu aprendir varias coisas nessa aula
Porque me ajudou a saber mais do que era um museu
sim por que agora eu sei o que um museu
Porque eu descobri pra que um museu serve e oque um museu pode ser
Porque foi bem clara a explicação da professora

Fonte: questionário de entrada, desenvolvido pela autora, (2024).

Avalio que a aula em questão cumpriu com sua finalidade, apesar do tempo limitado diante da grande participação da turma e do número de alunos, percebo que a aula oficina poderia ter sido feita em duas partes, tendo tempo maior para o momento de análise dos objetos, pois além dos alunos terem manifestado um grande interesse sobre a atividade, teria sido interessante uma roda de conversa com os mesmos sobre as observações levantadas por eles sobre os objetos analisados e até contar com a contribuição das outras duplas sobre as suposições levantadas.

Concluo que a execução da aula oficina foi imprescindível para refletirmos sobre a temática, desconstruindo o entendimento que tinham sobre museu e construindo novas percepções sobre espaço museal, análise de objetos,

temporalidade, mudanças e permanências, instrumentando os mesmos para visitação virtual e análise dos objetos virtualizados.

4.5 RELATO DE EXPERIÊNCIA DA VISITAÇÃO A EXPOSIÇÃO VIRTUAL – EGITO ANTIGO: DO COTIDIANO À ETERNIDADE

A visitação à exposição virtual foi organizada com base nos resultados alcançados com a aula oficina e a partir do questionário 02, seguimos com as orientações dos autores Almeida e Vasconcelos (2017), Bittencourt (2004) e Duarte (2020) quanto a preparação da aula visitação. O processo de planejamento da aula se deu antecipadamente com a visita ao museu virtual, catalogação dos objetos e montagem do roteiro de visita.

Em uma visitação em ambiente virtual o professor(a) tem liberdade de estruturar sua própria visitação diante da temática da aula e dos objetivos propostos, assim como selecionar quais salas visitar e objetos da exposição, contando com a colaboração da narração do guia da exposição à disposição através de um clic, podendo repetir a escuta do áudio em caso de dúvidas.

Após essa primeira fase, realizamos a análise da aula oficina e respostas ao questionário a partir destas elaborei o material complementar para aprofundamento em algumas temáticas; montagem de folder com informações sobre o museu, orientações para visita e roteiro; elaboração da atividade de análise dos objetos do museu com base na atividade já realizada pelos alunos na aula oficina.

Reforço que o objetivo da oficina e aula visitação eram de promover a aprendizagem acerca do trabalho com os objetos musealizados, gerando a partir desse trabalho conhecimentos novos acerca da temática da exposição virtual sobre o Egito Antigo, conteúdo esse que já fora trabalhado anteriormente pela professora Mayara e que servirá como um aporte para promoção de novos conhecimentos sobre o tema, assim como esclarecer algumas dúvidas que os mesmos ainda tinham sobre as temáticas: sociedade, cultura e religiosidade no Egito antigo.

O conteúdo sobre Egito antigo abordado a partir dos artefatos musealizados estão ancorados e alinhados com o trabalho desempenhado pela professora da turma e diante do que é previsto para a série/ano dos alunos e alunas contidos no currículo municipal, BNCC e os objetivos de aprendizagem sobre o tema, considerando o

material que foi trabalhado com os mesmos nas aulas anteriores e as temáticas relatadas pela professora que precisavam ser reforçadas.

A visita à exposição virtual ocorreu no dia 26 de junho de 2024, na sala do auditório da escola, participaram da visita 23 alunos. Antecipadamente, durante o horário do recreio, preparei a sala com cartazes e a montagem do equipamento necessário para aula, a professora Mayara recebeu os alunos na sala de origem e após realizar a chamada organizou os alunos em fila para ida ao auditório.

Recepcionei os alunos entregando aos mesmos um folder sobre a visitação, neste os alunos tiveram acesso a algumas orientações para visita, informações sobre o museu e a exposição em questão, assim como o roteiro com as salas que iriamos visitar e a ordem dos artefatos que iríamos visualizar durante a visitação.

Figura 17 - Cartaz de entrada da sala do auditório e fotografia de distribuição dos folders

Fonte: Arquivo pessoal da autora, (2024).

Os alunos adentraram à sala e se acomodaram, conversei com os mesmos sobre a escolha do título da exposição “Egito Antigo – do cotidiano à eternidade” e indaguei o que significava essa frase. Alguns relataram se tratar sobre a História do Egito Antigo, outros tentaram interpretar o significado da palavra cotidiano atribuindo ao presente. Expliquei para os mesmos que o significado do título da exposição estava atrelado aos objetos que a exposição abarca e sobre as divisões das salas que iríamos visitar, que durante a visitação iríamos ter a oportunidade de observar artefatos do uso

cotidiano dos egípcios, de uso simples que podiam ser de pessoas das mais diversas classes sociais. Quanto ao significado da palavra eternidade, rapidamente os alunos associaram aos cultos e preparação dos mortos e a crença na vida eterna.

Após esse momento, realizei a leitura do folder para os alunos iniciando com um breve histórico sobre o museu CCBB e a exposição em questão, contendo informações de como essas peças vieram ao Brasil, qual o período que a exposição esteve fisicamente no museu, quais as motivações para virtualização da mesma e expliquei que a exposição não estava mais disponível fisicamente no museu do Rio de Janeiro retornando ao museu de origem. Quanto esclarecer para os alunos o que é um museu Bittencourt (2008) defende que

> Especialistas da área destacam a importância de esclarecer os alunos sobre o que é um museu e sobre seu papel na constituição da memória social, sendo fundamental, nessa iniciativa, mostrar que tipos de objetos são ali preservados e expostos, a fim de oferecer uma compreensão do que seja uma peça de museu. As explicações iniciam-se pela trajetória do objeto do lugar onde foi encontrado ou adquirido até como chegou ao museu, tornando-se, então peça de museu. Essa atividade, advertem os especialistas, deve ser realizada obrigatoriamente ou no início ou no final do trabalho com os alunos (Bittencourt, 2008, p. 367).

Considerando as orientações da autora iniciamos o trabalho de esclarecimento desde a aula anterior com a preparação dos alunos sobre o conceito de museu e a importância para a preservação da memória. Optei por esclarecer os alunos sobre o museu CCBB e a origem dos objetos no início da aula de visitação pois dessa maneira possibilita aos alunos um entendimento maior sobre a exposição, tirando algumas dúvidas e possíveis perguntas que podem surgir sobre o museu logo no início da aula para que durante a visitação estejam concentrados para a análise dos objetos.

Assim, conversamos sobre a seleção dos objetos para a exposição e todo o trabalho que é feito quanto a organização, a sequência de apresentação, montagem das salas da exposição e que todos estes aparatos seguem uma preparação, que não é ocasional e tem um objetivo para estarem distribuídos e organizados daquela forma.

Além disso, esclareci sobre a origem destes objetos e em qual lugar estavam armazenados, enfatizei que estes objetos foram, em sua maioria, saqueados durante o período colonialista empreendido pelos europeus e que atualmente vários pesquisadores e estudiosos defendem a repatriação dos artefatos ao Egito e que por séculos reis, príncipes, estudiosos e curiosos empreenderam grandes expedições ao Egito com o objetivo de realizar grandes descobertas através de escavações

buscando além de fama e reconhecimento objetos de grande valia, muitos artefatos valiosos encontrados nessas expedições foram retirados do Egito e levado para países diversos, espalhando os bens culturais egípcios pelo mundo.

Fizemos a leitura das orientações para visitação e frisei a importância de manter o silêncio durante a aula, uma vez que os alunos iriam necessitar de atenção para com as falas do guia da exposição e para com as observações e apontamentos feitos pela professora. Um ponto positivo da visitação virtual é a possibilidade de complementação de informações sobre o conteúdo e até a utilização de outros aportes durante a aula para esclarecer as dúvidas dos alunos, fato que em uma visitação presencial por vezes não é realizado, necessitando ser retomado algumas temáticas e dúvidas em sala de aula, muitas vezes uma semana depois da visita em questão.

Após este momento, distribui para os alunos a atividade de visitação da exposição para que fossem preenchendo durante a visita com suas percepções. A atividade foi elaborada de maneira simples com o objetivo de guiá-los durante a aula, fazer com que a turma se concentrasse na visualização dos objetos durante a visita guiada e expressassem suas opiniões, apontamentos e percepções diante do que estava sendo visto.

O objetivo era realizar uma análise do objeto observado e das salas visitadas de maneira leve em que o aluno pudesse expor sua opinião sobre os mesmos analisando as mudanças e permanências destes, assim como a reflexão sobre o conteúdo, complementaridades e articulação com a realidade dos alunos, fugindo assim de uma mera transcrição das legendas ou da fala do guia, situação em que Guimarães (2014) alerta,

> [...] enfrentamos riscos, no ensino e em outros ramos de conhecimento histórico, de reduzir o trabalho com cultura material ao inventário, por vezes, apenas ilustrativo, de diferentes artefatos, sem uma reflexão mais detida e rigorosa sobre sua situação num mundo de homens e mulheres que se relacionam por meio de símbolos e poderes (Guimarães, 2014, p. 379).

O objetivo central do trabalho com a análise de objetos é propor reflexões para além da materialidade, refletir sobre seu uso social, tecer indagações e questionamentos sobre determinada temporalidade através dos vestígios que aqueles artefatos abarcam, possibilitar ao aluno reflexões e articulações com suas experiências e sobre o presente. Desta maneira, foi elaborado uma atividade que fosse de fácil realização pelos alunos, que tentasse contemplar essas questões de

maneira mais intuitiva e não cansativa, considerando também a idade/ano que os alunos cursam e o nível de complexidade da atividade para que os alunos tivessem condições de realizá-la durante a visita.

A atividade[22] estava dividida em tópicos que eram intitulados de acordo com os nomes das salas do museu que iriamos visitar, para cada tópico continha um conjunto de perguntas sobre os objetos visualizados, na primeira parte os alunos iriam marcar os objetos que mais chamaram atenção, para isto listei todos os objetos que iriamos visualizar para que eles pudessem acompanhar a ordem dos mesmos e facilitar o registro das respostas subsequentes caso eles precisassem escrever os nomes de alguns objetos. Em seguida havia questões sobre: Quais questionamentos poderiam ser levantados sobre os artefatos? O que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia? Se tem algo na seção que podemos relacionar com o presente? Por quê? e se existia algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não) e se a utilização mudou?

Realizei a leitura da atividade para os alunos, explicando o passo a passo e a ordenação da visita e objetos, tranquilizei os mesmos sobre o preenchimento da atividade, tendo em vista que alguns alunos poderiam apresentar uma certa dificuldade no registro escrito. Uma vez que, ainda temos alguns alunos da turma em que a escrita não foi totalmente consolidada, apresentando dificuldade em formular frases e registrá-las, este fato foi detectado na aula oficina durante a análise dos objetos, onde visitando as duplas auxiliei alguns alunos na elaboração de respostas e registro escrito.

Iniciamos a visitação a exposição virtual com a fala do guia, o curador Paolo Marini e Pieter Tjabbes, explicando um pouco sobre o objetivo da exposição e um breve histórico sobre o Egito Antigo. Durante a visita no térreo expliquei para os alunos como acessar ao museu e como realizar a visitação, foi disponibilizado no folder um QR code para que os alunos que tivessem interesse de realizar a visitação em casa e aprofundar os conhecimentos pudessem visitar o restante das salas que não foram selecionadas para a visita. Vejamos a Figura 17.

[22] A atividade completa está disposta no apêndice de número 02.

Figura 18 **- Explicando para os alunos como acessar e realizar a visitação à exposição virtual**

Fonte: Arquivo pessoal da autora, (2024).

Na sala do térreo, os alunos ficaram surpreendidos com a estrutura do museu, ficaram bastante animados com a funcionalidade do site em poder ver várias partes da sala central e até a cúpula da instituição, ficaram maravilhados com a réplica da pirâmide de Gizé ao centro, assim como a estátua de Ramsés II. A parte em que os alunos ficaram mais surpresos foi quanto ao tamanho da pirâmide, a maioria dos alunos relataram na atividade que não sabiam que a pirâmide de Gizé era tão alta, os alunos realizaram essa observação ao verem réplicas de Camelos ao lado da pirâmide e qual seria a proporção do tamanho entre os animais e a mesma.

Alguns alunos indagaram sobre a existência da pirâmide na atualidade e se cumpria a mesma finalidade dos tempos antigos, conversamos sobre estes espaços e refletimos que atualmente estes não cumprem a mesma função da antiguidade, muitas destas construções no Egito são abertas à visitação e abrigam pinturas e objetos do período antigo, servindo como museus ou espaços culturais.

Após visitarmos o espaço térreo orientei que os alunos realizassem a atividade de registro para que pudéssemos passar para sala “Vida Cotidiana”, após destinar alguns minutos para o preenchimento das respostas iniciamos a visitação da sala 02 com a visualização da cronologia do Egito Antigo e a explicação do guia sobre a temporalidade que demarca o período “Antigo” do Egito. Após, conversei com os alunos sobre a sala e como estavam dispostos os objetos.

Destaquei para os alunos a temática da sala e expliquei que os mesmos observariam artefatos do uso cotidiano dos egípcios que poderiam pertencer a diferentes classes sociais, sobre o assunto aprofundei com eles as camadas sociais do Egito antigo, pois segundo conversas anteriores com a professora da turma a mesma havia relatado que os alunos apresentavam muita dificuldade de compreender este assunto, apresentei para os alunos um slide com a pirâmide social do Egito antigo explicando cada camada e qual a relação com a vida cotidiana dos mesmos.

Seguimos o roteiro apresentando os objetos da sala que foram selecionados, como a exposição dispõe de objetos similares, montei previamente o roteiro de forma que os objetos não se repetissem para que cumpríssemos em tempo hábil a visitação das salas selecionadas.

Dentre os objetos da sala intitulada vida cotidiana visualizamos estatuetas de escriba e cozinheiro, fragmentos de estátuas e paredes pintadas, vasos, tigelas, escaravelho, pente em madeira, colher cosmética, encosto de cabeça, par de sandálias, ostracon com inscrição hierática, paleta cosmética, caixa incrustada entre outros.

Os artefatos que mais chamaram atenção da turma foram o ostracon com escrita hierática, par de sandálias, encosto de cabeça, tubo de Kohl, paleta e colher cosmética. Durante a apresentação dos objetos era visível o fascínio diante dos objetos e dos comparativos que traçaram diante do que tinham aprendido durante as aulas sobre a temática, teciam relações com o presente e a utilização de alguns objetos ou práticas que se mantiveram.

Sobre o ostracon os alunos observaram o modelo de escrita que estava no pedaço de madeira que divergia da escrita hieroglífica que tinham aprendido nas aulas anteriores, através do uso de slide apresentei os três tipos de escrita utilizada durante o período: hieroglífica, hierática e demótica, assim como em quais ocasiões eram utilizadas, conversamos sobre a escrita hierática que estava cunhada no ostracon em madeira. Além do tipo de escrita, conversamos sobre o material utilizado, uma vez que o guia do museu trouxe informações sobre a utilização do papiro e que apesar de comumente retratado nos materiais didáticos este não era de uso comum, era utilizado apenas para registro de documentos ou para utilização dos nobres devido seu processo de fabricação e tempos de estiagem da colheita da planta.

Os alunos ficaram bastante surpresos com o par de sandálias devido ao tamanho e que não eram de uso comum de todos os cidadãos e com a utilização do

encosto de cabeça, diante de ambos os alunos traçaram comparações com objetos do presente e que ainda são utilizados, mas com formatos e materiais diferentes aos usados pelos antigos egípcios.

A cúpula de vidro que mais chamou atenção foi quanto aos itens utilizados para maquiagem como: paleta cosmética, colher e tubo de Kohl. Conversamos sobre a permanência do uso da maquiagem e sobre alguns destes objetos que permanecem na atualidade, compararam o tubo de Kohl com o delineador e refletiram que ainda é utilizado as colheres ou paletas cosméticas para mistura de maquiagem. A análise que os alunos realizaram sobre os objetos promove não apenas a compreensão sobre a cronologia, mas a noção de duração percebendo as permanências, mudanças ou transformações que ocorrem ao passo da história, fomentando a reflexão entre o presente e o passado estabelecendo uma relação com o tempo histórico.

Ao finalizar a observação da sala Vida Cotidiana foi destinado tempo para que os alunos respondessem à atividade de análise sobre a sala. Quando finalizaram passamos para a sala seguinte que aborda o tema Religião, nesta continha artefatos sobre ritos religiosos, foram observadas estátuas de esfinge e deusas; múmias e caixões de animais.

Conversamos sobre a religiosidade no antigo Egito, onde os alunos foram citando livremente características religiosas do período, falaram sobre o politeísmo, o culto a animais, sobre o antropozoomorfismo e antropomorfismo dos deuses egípcios, que acreditavam na vida eterna, sobre práticas funerárias como a mumificação e superstições. Ao passo que adentramos a sala e a fala do guia os alunos iam relembrando alguns assuntos já vistos e se surpreendendo com algumas informações que não conheciam.

Nesta sala os alunos ficaram muito surpresos com a prática de mumificação de animais dos mais variados tipos, conteúdo pouco abordado em livros didáticos, como o culto a gatos que eram utilizados mumificados como amuleto nas casas. Sobre os rituais fúnebres envolvendo animais, os alunos teceram comparações com as práticas de sepultamento de animais de estimação, com cemitérios especializados apenas para este tipo de sepultamentos.

Ao final da visitação, seguimos o mesmo passo a passo da feitura de atividade de análise para podermos realizar a visitação da última parte do roteiro que se tratava da sala de Cultos Funerários.

A visitação da última sala foi um pouco prejudicada com relação ao tempo de visitação, uma vez que por conta da grande interação dos alunos com a aula e diante das contribuições dos mesmos participando, opinando e por vezes pedindo que retornássemos à algum objeto, o tempo ficou limitado, porém não considero como todo negativo, uma vez que o objetivo principal de tornar uma aula significativa, que proporcionasse aprendizagem e principalmente levassem os mesmos a refletirem sobre os artefatos vistos foi alcançado. Os alunos conseguiram tecer relações não só com o conteúdo visto nas aulas anteriores, mas com o tempo presente e através destas relações refletiram sobre as práticas cotidianas e culturais, que apesar de culturas e temporalidades distintas algumas destas práticas permanecem no cotidiano, mesmo que de forma remodelada.

A visita nas salas sobre cultos funerários teve que ser adaptada no momento da aula, conversei com os alunos que teríamos que mudar um pouco a nossa metodologia para que desse tempo visualizarmos o restante dos artefatos, reforcei com os mesmos que poderiam visitar novamente o museu quando chegassem em casa e poderiam visualizar os objetos e salas que não foram selecionados.

Seguimos com o roteiro pré-estabelecido, porém na primeira sala que continha artefatos maiores como: a porta da tumba de Horemhep, estela de Abkau e a mesa de oferendas não nos detivemos a visualizar as imagens amplificadas dos artefatos e a explicação do guia do museu imagem a imagem como havíamos feito nas salas anteriores. Visualizamos os artefatos na visualização 3D da própria sala e escutamos a explicação do guia da sala por completo, sobre os objetos intervi explicando de forma resumida cada um deles, uma vez que já tinha visitado várias vezes a exposição e sabia as informações que continha no relato do guia.

Na sala seguinte havia um vídeo sobre a Tumba de Kha, este não realizamos a visualização pois teríamos que dispor de 10 minutos para assisti-lo além de tempo extra para visitação dos outros artefatos da sala seguinte, assim, conversei com os alunos e preferiram visualizar os artefatos que estavam dispostos na outra sala por se tratar das múmias e caixões, assunto em que os discentes têm grande curiosidade. Realizei um breve resumo do que continha no vídeo e que seria interessante que pudessem visualizar em casa.

Na terceira sala sobre cultos funerários estavam dispostos caixões, múmias e o livro dos mortos. Nesta destinamos um pouco mais de tempo devido a curiosidade dos alunos, assim retornamos a metodologia inicial visualizando cada objeto com a

explicação do guia do museu. Nas cúpulas dos caixões e múmias era possível visualizarmos os mesmos com visualização em cima da cúpula de vidro, causando um diferencial em comparação à visita presencial, onde essa riqueza de detalhes e visualização neste ângulo não é possível.

Após, visualizarmos o livro dos mortos, um grande papiro em que continha hieróglifos e representações em desenho do julgamento dos mortos pelos deuses e o caminho que estas almas levavam, os alunos acharam bastante interessante as inscrições e os desenhos ilustrando o que havia sido escrito.

Para finalizar a visitação adentramos a sala da reconstrução da tumba de Nefertari, nesta não continha objetos, mas vários desenhos nas paredes contando a história de vida da rainha Nefertari entre outros registros, observamos as pinturas e como eram representados os nobres nestas.

Ao finalizarmos a visitação, destinei tempo para que concluíssem a última parte da atividade de análise, enquanto conversava com os alunos sobre a feitura do último questionário e a importância que todos os participantes da visitação preenchessem o mesmo. Enquanto alguns alunos concluíam, realizamos uma breve avaliação de forma oral sobre a experiência e a maioria da turma manifestou contentamento com a aula.

Alguns alunos indagaram sobre a experiência em um museu físico, sobre como eles visualizariam os objetos. Diante da falta de experiência dos mesmos com o espaço museal, os alunos não compreendem com clareza como seria uma visitação presencial, assim, tentei elucidar a experiência de uma visitação a um museu físico explicando que eles estariam dispostos no ambiente observando os artefatos através das cúpulas de vidro e que geralmente temos que manter uma certa distância dos mesmos, não é permitido tocar nos objetos e nas cúpulas devido à fragilidade de alguns artefatos e poderiam ocasionar avarias nas peças caso sejam manuseadas sem o devido cuidado. As legendas e informações geralmente estão contidas ao lado das cúpulas e o guia vai acompanhando os estudantes trazendo informações sobre as peças e é possível interagir tecendo perguntas sobre o assunto.

Relacionaram as experiências observando as vantagens e desvantagens da exposição virtual, citaram como pontos positivos: a concentração e foco no objeto observado por todos ao mesmo tempo, a clareza do áudio e explicações do guia, a possibilidade de visualizar a imagem ampliada do objeto, de voltar a explicação de um artefato que eles tiveram dúvida, visitar as salas que mais interessam e a comodidade

de poder acessar a qualquer hora e lugar. Quanto aos pontos negativos citaram: o prazer de poder estar em um ambiente diferente do usual, o contato com outras pessoas e com o guia do museu, poder visualizar as salas com o som original que as pertence, poder ter sensações e momentos significativos de experiência.

Após este momento, agradeci a professora e os alunos pelos momentos de aprendizado que pudemos compartilhar nas últimas semanas e me despedi dos mesmos.

4.6 ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS DE PESQUISA – O ALUNO EM PAUTA

Neste tópico problematizamos os questionários de número 02 e 03 aplicados com os alunos após a aula oficina e visitação ao museu virtual, traçando comparativos entre os questionários e os avanços obtidos entre as aulas.

O questionário 02 foi disposto para turma ainda no dia 19 de junho de 2024 e ficou disponível para inserção de respostas durante uma semana, 21 alunos responderam através do google meet, com uma falta de 4 alunos que não realizaram o preenchimento.

A aplicação do questionário tinha o objetivo de traçar um comparativo com o questionário de entrada sobre a percepção dos alunos diante a temática museu, assim como investigar se restavam dúvidas sobre o assunto que poderiam ser trabalhadas na aula seguinte.

O questionário (Quadro 4) era composto por 11 perguntas, onde os alunos poderiam responder livremente diante das suas experiências e percepções sobre o assunto, algumas perguntas eram iguais ao primeiro questionário para que pudéssemos perceber a mudança de perspectiva dos alunos, se houve a aprendizagem esperada e se havia alguma lacuna ou dúvida.

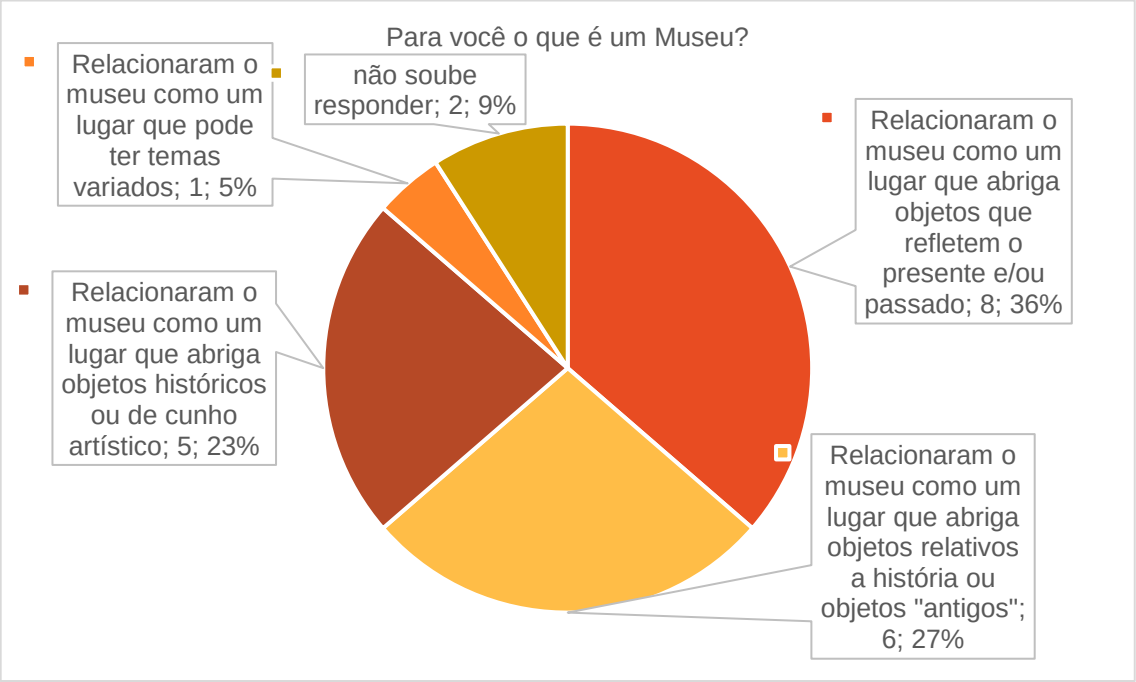
Quadro 4 - perguntas do questionário 02

Nome completo. Para você, o que é um Museu? A aula oficina fez mudar sua ideia do que é um museu? Se sua resposta foi “Sim”. Por quê? O que você aprendeu na aula oficina que antes você não sabia? Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu? Se você respondeu “sim”. Quais conhecimentos? Para você, o que é um museu virtual? Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em um museu virtual? Sobre a análise dos objetos, o que você achou interessante? Como você se sente ao saber que irá realizar uma visita ao museu virtual?

Fonte: Desenvolvido pela autora, (2024).

O questionário estava dividido em 3 partes: na primeira parte perguntas sobre a percepção dos alunos acerca do museu físico, na segunda parte as percepções sobre museu virtual e terceira parte sobre a atividade de análise de objetos. Foi orientado que apenas os alunos que participaram da aula oficina respondessem o questionário. No início do questionário os alunos preenchiam seus nomes completos e respondia a primeira pergunta sobre conceito de museu. Analisando as respostas à primeira pergunta, produzimos o Gráfico 4 a seguir.

Gráfico 4 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Para você o que é um Museu?

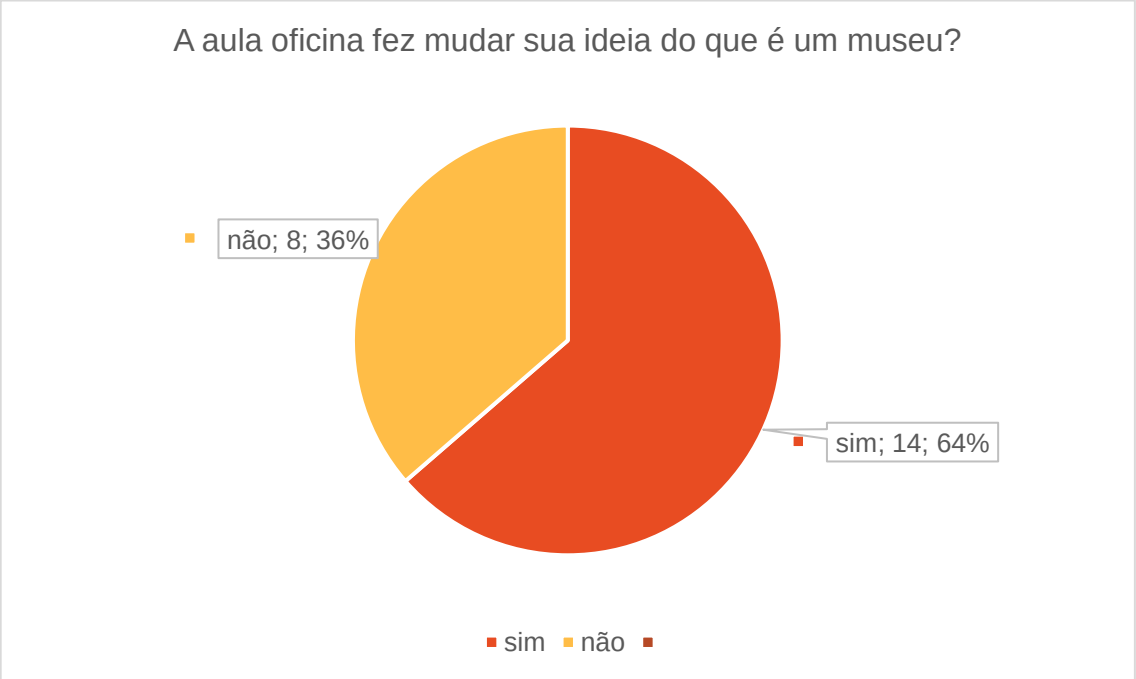

Para você o que é um Museu?
Relacionaram o museu como um lugar que pode ter temas variados; 1; 5%
não soube responder; 2; 9%
Relacionaram o museu como um lugar que abriga objetos que refletem o presente e/ou passado; 8; 36%
Relacionaram o museu como um lugar que abriga objetos históricos ou de cunho artístico; 5; 23%
Relacionaram o museu como um lugar que abriga objetos relativos a história ou objetos "antigos"; 6; 27%

Fonte: Desenvolvido pela autora a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

Podemos perceber que, em comparação aos dados do primeiro questionário, a resposta que mais citaram estava relacionada com a preservação de objetos que podem refletir tanto o passado quanto o presente, como um aluno(a) descreve: “um lugar onde se pode criar conhecimento sobre o passado e presente” diferente do primeiro questionário onde a maioria relacionou o museu como um depositário de objetos antigos, neste apenas 6 alunos descreveram o museu desta forma representando uma grande diminuição em comparação com o primeiro questionário. Também foi perceptível o aumento de alunos que relacionaram o museu como lugar que abriga objetos históricos e artísticos, passando de 1 aluno(a) no primeiro questionário para 5 alunos.

Assim, constatamos que a aula oficina proporcionou uma mudança de perspectiva quanto a concepção dos alunos sobre o conceito de museu, seu espaço e os objetos que abriga, fato esse que pode ser confirmado com a pergunta seguinte sobre a aula oficina, como se observa no Gráfico 5 a seguir.

Gráfico 5 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: A aula oficina fez mudar sua ideia do que é museu?

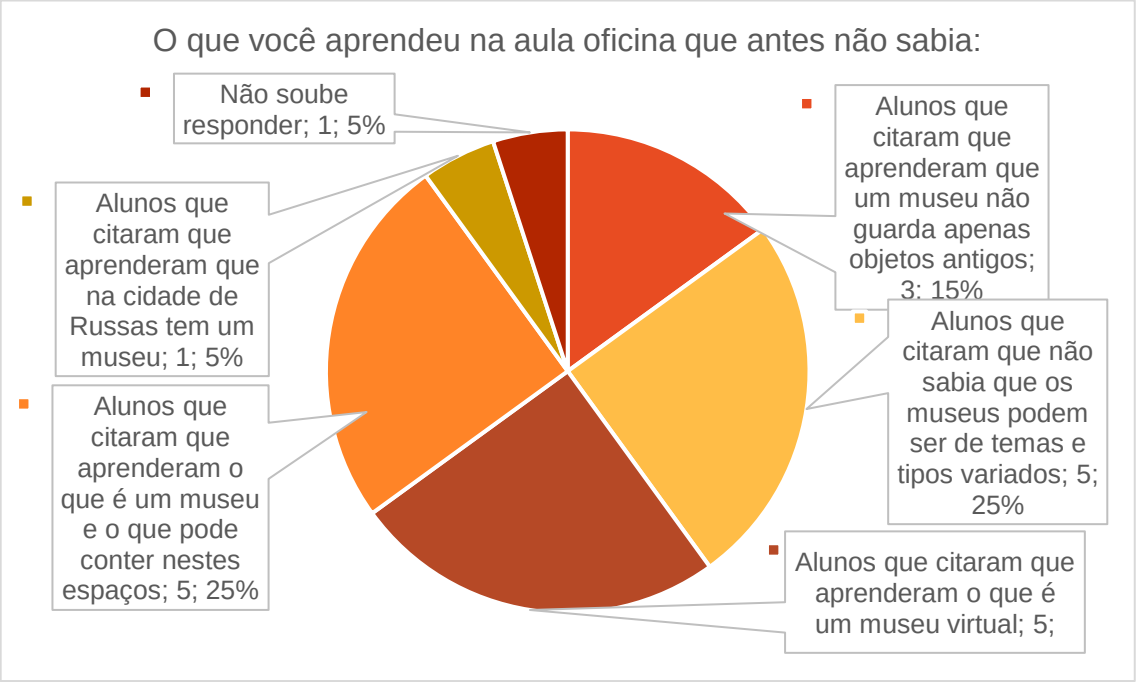


Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

As respostas a essa questão reforçam a ideia da mudança de percepção e o desenvolvimento de aprendizagem com a aula oficina. Assim, podemos perceber que a maioria da turma afirmou que mudaram sua percepção de museu a partir da aula oficina contabilizando 14 alunos, dentre estes alunos, relataram que aprenderam o conceito de museu e que concordam que esses espaços podem abrigar objetos antigos e atuais. Dos 8 alunos que afirmaram que não mudaram sua ideia do que é um museu, responderam à pergunta seguinte sobre o que aprenderam na aula oficina relatando que: aprenderam o que contêm o museu e seus objetos, o que era um museu, que existem vários tipos de museus, que não sabiam que na cidade havia museu, o que era museu virtual entre outras questões.

Através destas respostas dos 8 alunos, podemos analisar que apesar de afirmarem não terem mudado sua ideia de museu houve a assimilação do conteúdo da aula e de seus temas, relatando que descobriram coisas novas sobre os museus e seus objetos e sobre outras temáticas abordadas em sala, revelando até uma certa incoerência nas respostas, como podemos observar no Gráfico 6 que se segue.

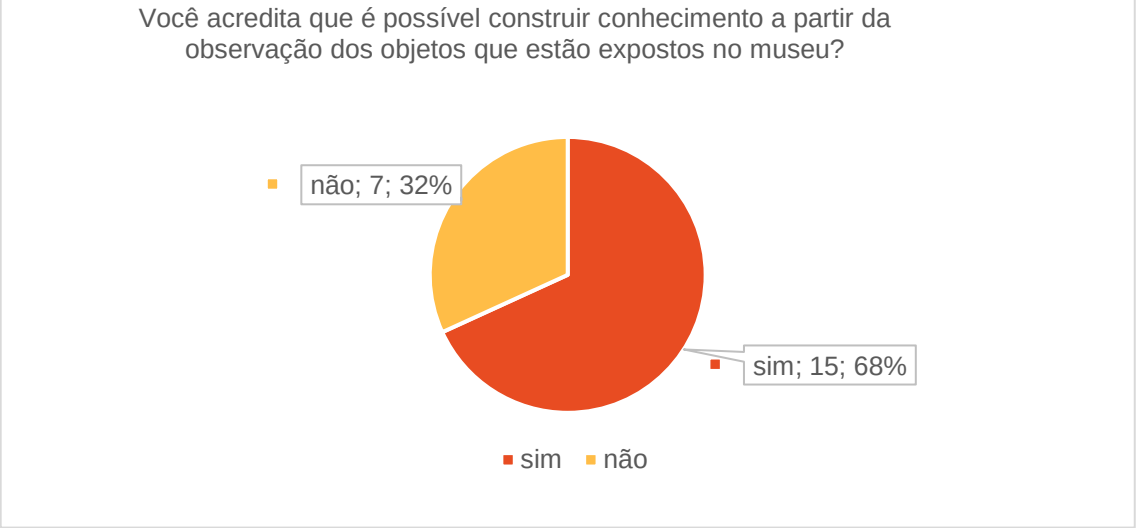
Gráfico 6 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: O que você aprendeu na aula oficina que antes não sabia?


O que você aprendeu na aula oficina que antes não sabia:
Não soube responder; 1; 5%
Alunos que citaram que aprenderam que um museu não guarda apenas objetos antigos; 3; 15%
Alunos que citaram que aprenderam que na cidade de Russas tem um museu; 1; 5%
Alunos que citaram que não sabia que os museus podem ser de temas e tipos variados; 5; 25%
Alunos que citaram que aprenderam o que é um museu e o que pode conter nestes espaços; 5; 25%
Alunos que citaram que aprenderam o que é um museu virtual; 5;

Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

Os alunos citaram os temas que foram trabalhados em sala mostrando que adquiriram novos conhecimentos sobre a temática. As respostas que obtiveram maior índice foram: a descoberta dos variados tipos de museus e temáticas, a aprendizagem relativa a museu virtual e o que pode conter nos espaços museais. Fica assim perceptível a relação com o objetivo da aula oficina que propunha uma reflexão sobre o conceito do museu, seu papel social, esclarecendo sobre sua diversidade e possibilidade de promover aprendizagem diante dos objetos musealizados. Sobre a construção de conhecimento a partir dos objetos do museu físico os alunos apresentaram as seguintes respostas.

Gráfico 7 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu?


Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu?
não; 7; 32%
sim; 15; 68%
sim
não

Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

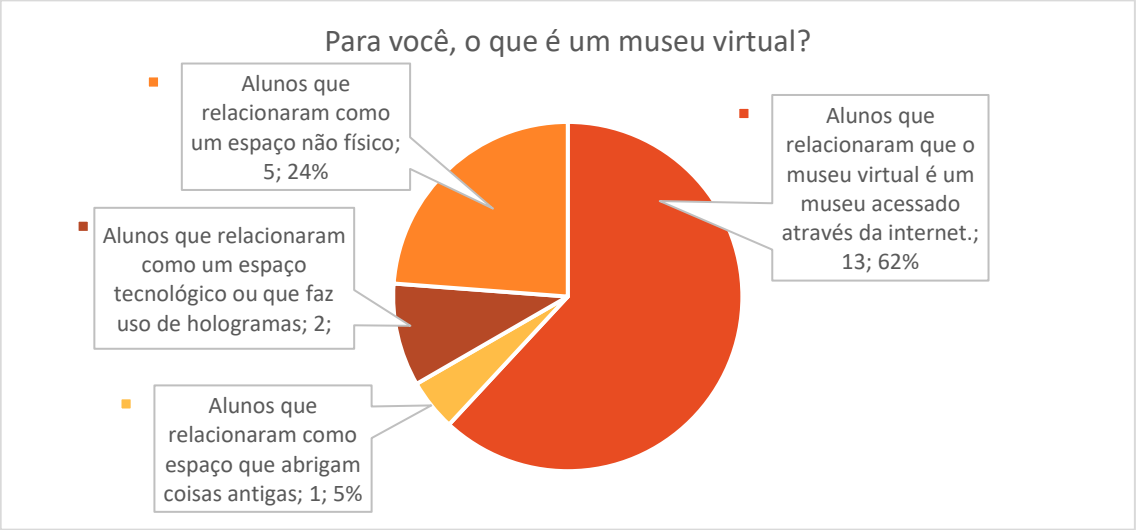
Após a aula oficina o quantitativo de alunos que concordam que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos musealizados aumentou em comparativo com o primeiro questionário, mostrando que houve mudanças sobre como os alunos percebem o museu e sua funcionalidade.

Ao tecer uma justificativa para a pergunta um(a) aluno (a) respondeu que o museu possibilita “saber sobre o passado, aprender nossa cultura, visualizar artes e etc”, a resposta demonstra o entendimento de que o museu proporciona esse elo com a cultura e a história de um povo, podendo através dos objetos, refletir sobre um determinado período, sobre a funcionalidade dos objetos, os significados e simbologias que trazem. Ainda na mesma perspectiva, outro(a) aluno(a) relatou que “você pode descobrir mais sobre a época em que aquele objeto era usado, as coisas que eram usadas e etc.”, destacando assim os vestígios que estes objetos trazem ao espectador sobre uma determinada temporalidade.

A mesma pergunta foi feita com relação ao museu virtual, onde 18 alunos assinalaram positivamente para a pergunta e apenas 4 alunos negativamente, porcentagem similar a dos museus físicos, o que demonstra que conseguiram assimilar que o museu virtual é um tipo de museu que promove aprendizagem assim como o museu físico, não diminuindo sua potencialidade e afirmando que os objetos virtualizados também podem ser utilizados para a construção do conhecimento sobre determinado tema.

A última pergunta foi referente ao museu virtual, em que deviam propor respostas sobre o que é um museu virtual. A partir da resposta dos alunos produzimos o Gráfico 8 abaixo:

Gráfico 8 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Para você, o que é um museu virtual?


Para você, o que é um museu virtual?
Alunos que relacionaram como um espaço não físico; 5; 24%
Alunos que relacionaram que o museu virtual é um museu acessado através da internet.; 13; 62%
Alunos que relacionaram como um espaço tecnológico ou que faz uso de hologramas; 2;
Alunos que relacionaram como espaço que abrigam coisas antigas; 1; 5%

Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

Podemos perceber diante das respostas que a maioria da turma relaciona o museu virtual como um ambiente não físico e que faz uso da tecnologia, sendo difundido através da internet, apenas 1 aluno relacionou o museu virtual como um espaço que abriga coisas antigas, sem relacionar ao uso da internet ou da tecnologia.

Podemos concluir ao final do questionário que o objetivo da aula foi cumprido e que as temáticas abordadas foram assimiladas pela grande maioria da turma. Mesmo com algumas lacunas, dúvidas e por vezes incoerências por parte dos alunos na elaboração das respostas o resultado foi satisfatório, dando mote para a elaboração da aula visitação, para que nesta pudesse ser reforçado alguns temas que ainda não ficaram claros para alguns alunos da turma.

O questionário 03 foi disposto para turma ainda no dia 26 de junho de 2024 após a visitação da exposição virtual do CCBB – Egito Antigo: do cotidiano à eternidade, ficou disponível para inserção de respostas durante uma semana, 23 alunos responderam através do google meet com uma falta de 3 alunos que não realizaram o preenchimento.

A aplicação do questionário tinha o objetivo de captar como foi a experiência com a exposição virtual, se os alunos conseguiram adquirir novas informações e

conectar os objetos visualizados com os assuntos já vistos sobre o tema ou com o presente, se o museu consegue cumprir sua função mesmo no formato virtual.

O questionário (Quadro 5) era composto por 11 perguntas, onde os alunos poderiam responder livremente diante das suas experiências e percepções diante a aula visita a exposição virtual. O questionário estava dividido em 2 partes: na primeira parte perguntas sobre a exposição virtual e aprendizagem através da análise dos objetos e na segunda parte perguntas relativas ao museu virtual, suas vantagens e desvantagens.

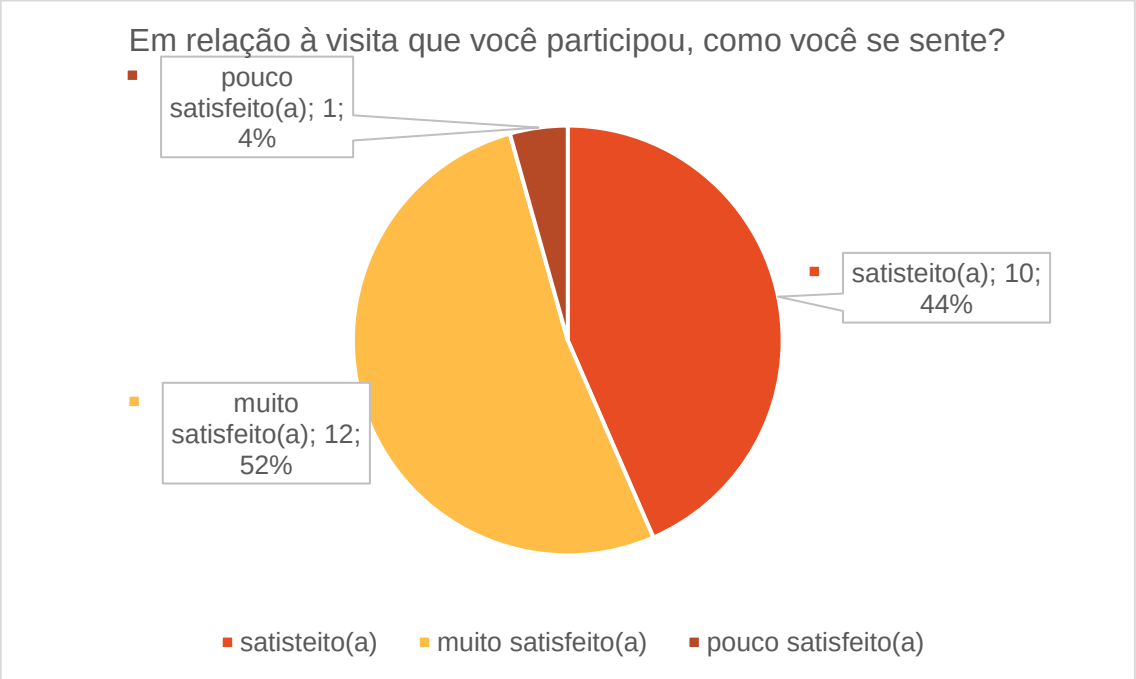
Quadro 5 - perguntas do questionário 03

Nome completo.
Em relação à visita que você participou, como você se sente?
Quais os temas (ou objetos) que mais chamaram sua atenção?
O que você aprendeu sobre a temática do Egito que você não sabia antes da visitação?
Os objetos que foram apresentados podem propor reflexões sobre os antepassados e sobre o presente? É possível observar essa relação entre presente e passado?
Justifique a resposta da questão acima:
Quais objetos ou práticas dos antigos egípcios podemos perceber que perduram na atualidade?
Diante da experiência de observação dos objetos da exposição virtual. Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em um museu virtual?
Diante da experiência de visitação virtual em comparação com uma visitação a um museu físico. Em quais quesitos o museu virtual deixa à desejar?
Quais vantagens você poderia citar sobre a visitação virtual em comparação a uma visitação física?
O que você mais gostou sobre a experiência de visitação virtual?

Fonte: Questionário autoral, produzido para este trabalho (2024).

No início do questionário os alunos preenchiam seus nomes completos e respondia a primeira pergunta relativa à experiência de visitação ao museu virtual, o objetivo era saber se a visita atingiu a expectativa dos alunos, uma vez que desde o início do trabalho com a turma os alunos sempre manifestaram animação e curiosidade pela visita virtual. Analisando as respostas à primeira pergunta, produzimos o Gráfico 9 abaixo.

Gráfico 9 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Em relação à visita que você participou, como você se sente?

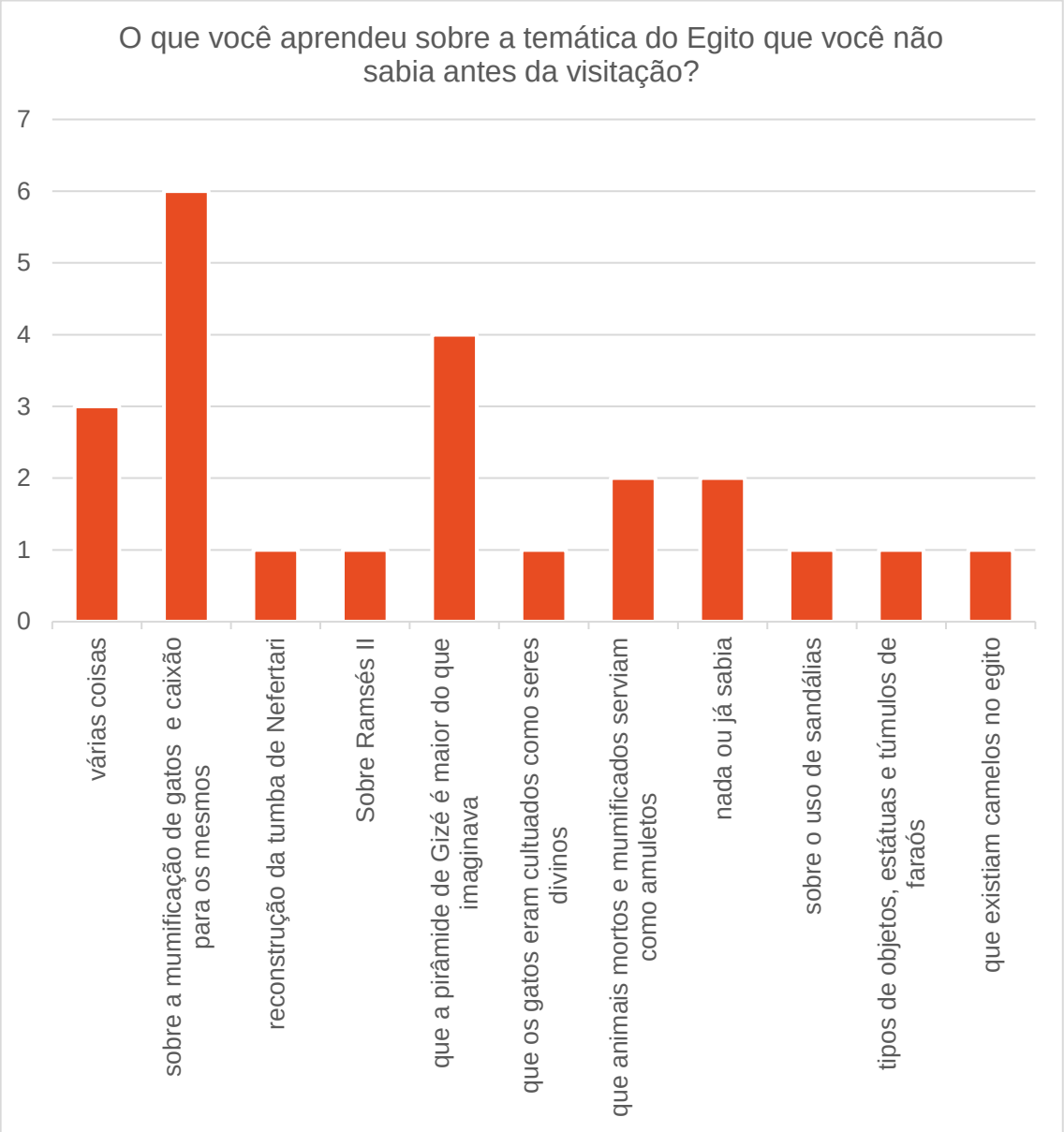


Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

Podemos perceber que a grande maioria da sala ficou satisfeita com a visitação virtual atingindo as expectativas, esta satisfação foi perceptível ao final da aula quando conversamos sobre a experiência e sobre o que tinha mais chamado o interesse deles com a visita. Segundo o questionário, a sala que mais chamou atenção dos alunos foram os objetos sobre religião, uma vez que tratava de artefatos sobre o culto aos deuses, em segundo lugar ficaram os objetos da sala sobre vida cotidiana. Foi possível observar a predileção e interesse dos mesmos durante a própria aula, uma vez que era perceptível a participação e perguntas ao se tratar de alguns objetos em relação a outros.

Na segunda questão do questionário os alunos relataram o que aprenderam sobre o Egito durante a visitação gerando o Gráfico 10 a seguir:

Gráfico 10 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: O que você aprendeu sobre a temática do Egito que você não sabia antes da visitação?

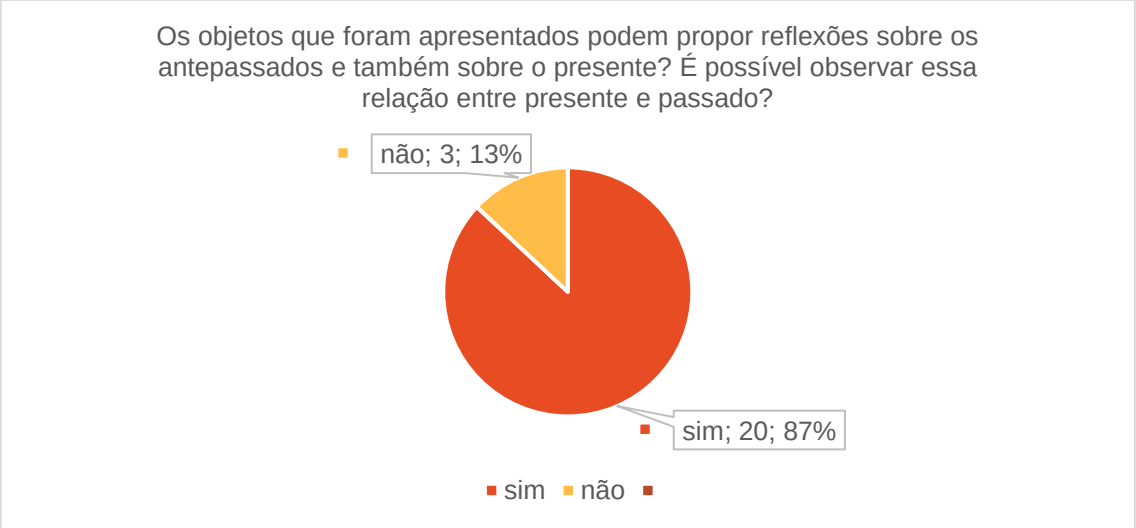

O que você aprendeu sobre a temática do Egito que você não sabia antes da visitação?
7
6
5
4
3
2
1
0
várias coisas
sobre a mumificação de gatos e caixão para os mesmos
reconstrução da tumba de Nefertari
Sobre Ramsés II
que a pirâmide de Gizé é maior do que imaginava
que os gatos eram cultuados como seres divinos
que animais mortos e mumificados serviam como amuletos
nada ou já sabia
sobre o uso de sandálias
tipos de objetos, estátuas e túmulos de faraós
que existiam camelos no egito

Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

Observa-se que os alunos deram respostas variadas sobre o que foi trabalhado na aula como um todo, citando temáticas que circundam todas as salas apresentadas. A concentração maior de respostas diz respeito sobre a mumificação de animais no Egito Antigo e sobre o tamanho da Pirâmide de Gizé, assuntos que geraram bastante debate durante a aula e fascínio dos alunos, promovendo relações com o passado e o presente, as mudanças e permanências dos simbolismos e da usabilidade de certos tipos de objetos. Sobre a relação dos objetos com o passado e com o presente e se os artefatos vistos poderiam proporcionar reflexões e análises acerca desta relação,

87% dos alunos responderam positivamente à pergunta enquanto apenas 13% responderam negativamente, como podemos observar no gráfico abaixo:

Gráfico 11 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Os objetos que foram apresentados podem propor reflexões sobre os antepassados e sobre o presente? É possível observar essa relação entre presente e passado?


Os objetos que foram apresentados podem propor reflexões sobre os antepassados e também sobre o presente? É possível observar essa relação entre presente e passado?
não; 3; 13%
sim; 20; 87%
sim
não

Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

A partir desse resultado podemos perceber que os alunos conseguiram estabelecer relações entre os objetos musealizados com as diferentes temporalidades, articulando o conhecimento sobre os artefatos com os costumes, hábitos e objetos do tempo presente. Ao solicitar que justificassem a resposta para a questão um(a) aluno(a) relatou que “[...] tem vários objetos que são usados hoje em dia de maneira modificada”, outro(a) citou como exemplo “o encosto de cabeça, a gente ainda tem só que o do presente é modificado”. Sobre as comparações entre o passado e o presente, Ramos (2004) afirma que

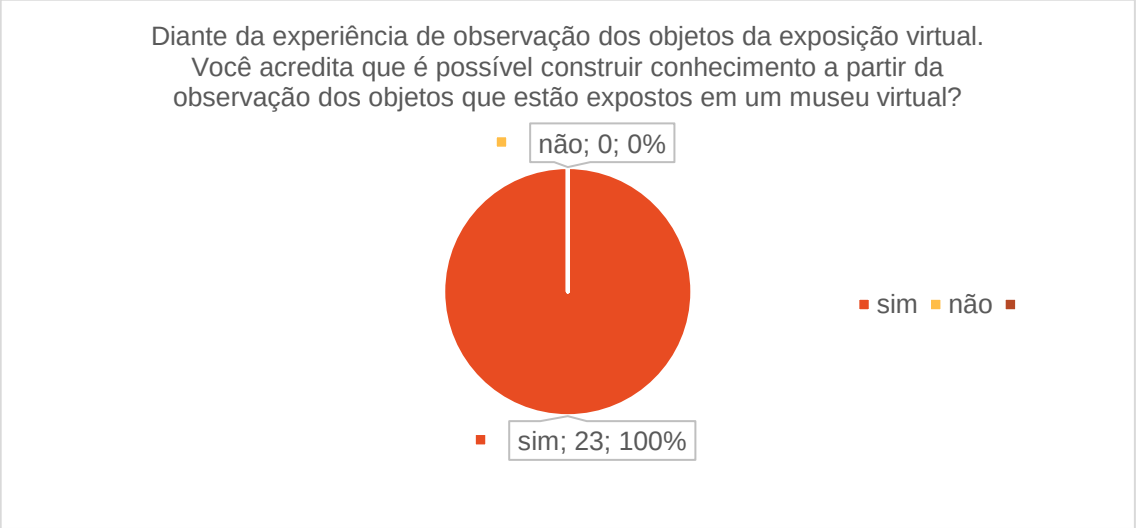
> [...] a noção de historicidade começa a ser trabalhada de modo mais direto: entra em jogo a questão da história como campo de possibilidades, mudanças que se expressa das mais variadas maneiras e que se torna visível na própria existência polivalente dos objetos. Procedimentos dessa natureza desenvolvem o saber histórico através dos objetos, criam condições para a constituição de problemáticas históricas a partir do cotidiano vivido (Ramos, 2004, p. 35).

Como reforça Ramos (2004) é a partir desta relação entre o aluno-objeto e a teia de construção de possibilidades através da relação passado e presente que pode ser perceptível a construção do saber histórico. As modificações relatadas pelos

alunos podem se dar tanto no material em que eram confeccionados estes objetos como também na forma de utilizá-los, no simbolismo que carregam ou até mesmo na mudança da funcionalidade daquele artefato. Dentre os objetos e práticas, os alunos citaram que ainda permanecem até os dias atuais: par de sandálias, pente, tigelas, pirâmide, o sepultamento de pessoas e animais e a prática de enterros em caixões.

Um dado que surpreendeu foi quanto a porcentagem da pergunta sobre a construção de conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em museu virtual. Ao tecer um comparativo entre os 3 questionários aplicados percebemos que com o passar das aulas e com o aprofundamento dessa temática os alunos foram compreendendo melhor a função dos museus, este fato podemos concluir com o aumento gradativo de respostas a essa pergunta.

Gráfico 12 - Percentual de respostas dos alunos para a pergunta: Diante da experiência de observação dos objetos da exposição virtual. Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em um museu virtual?


Diante da experiência de observação dos objetos da exposição virtual. Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos em um museu virtual?
não; 0; 0%
sim; 23; 100%
sim
não

Fonte: Produção própria a partir de dados fornecidos pelos alunos (2024).

Neste último questionário obtivemos uma resposta positiva de 100% da turma quanto a construção de conhecimento a partir de objetos musealizados, o que demarca uma mudança de perspectiva dos alunos e de compreensão sobre o tema com o passar das aulas, mostrando a relevância do trabalho com a temática para construção do aprendizado histórico.

Quanto às vantagens e desvantagens das visitas virtuais e o comparativo de uma visita virtual a uma presencial, os alunos teceram as seguintes observações: que sentem falta de estarem fisicamente no ambiente, de poder ter a oportunidade de ter

o guia presencial, de poder sentir o museu e tocar em determinados ambientes de interação para o visitante e a ausência do contato humano.

Quanto aos pontos positivos observados os alunos citaram que: pode se realizar a visitação em qualquer lugar, a disponibilidade de horários, a interação e funcionalidade do site, que o museu virtual traz informações mais detalhadas do que um museu físico e a não necessidade de gastos financeiros para a visitação.

Concluímos após a análise dos questionários, que os objetivos da sequência didática foram atendidos, permitindo a construção de conhecimentos através da análise dos objetos musealizados a partir de uma exposição virtual, não se limitando, como afirma Pacheco (2015) apenas à ilustração do passado e da cronologia dos artefatos, mas possibilitando uma análise da relação entre passado e presente. Assim, o museu escancara toda sua potencialidade para levar o visitante a compreender a temporalidade a partir da reflexão e análise dos artefatos.

As respostas dos alunos nos dois questionários reforçam a afirmação de Pacheco, ao conseguirem mudar a perspectiva sobre o tema e construir aprendizagens diversas, desconstruindo o estigma que muitos alunos tinham sobre o que é um museu relacionando a ideia de “depósito de objetos antigos”, com as reflexões propostas nas aulas os alunos puderam aprender que o museu além de ser diverso quanto a temas e espaços, também promove o conhecimento e aprendizagem.

4.7 ENTRAVES E POSSIBILIDADES

Professora há 13 anos, sempre me motivei a utilizar metodologias que dinamizassem minhas aulas, através de experiências em vários níveis de ensino sempre vi a importância e necessidade de dinamizar as aulas de História e tentar sair do estigma que a disciplina carrega de ser uma aula enfadonha e desinteressante para alguns alunos.

Mas, na medida que pensava em novas estratégias para as aulas de História também me preocupava a questão de não só a deixar atrativa, mas também cumprir com os objetivos da disciplina e contribuir efetivamente para que meus alunos pudessem adquirir um aprendizado significativo através do que foi ministrado para eles.

Outra questão que me afligia era sobre o tempo destinado para que pudesse executar essas atividades diferenciadas, por conta do ativismo das escolas e da matriz

curricular que temos que concluir ao final do ano letivo, temos muitas vezes que sermos objetivos com o que propomos, cumprir com o currículo e tentar elaborar algo suscinto que não “atrapalhe” o planejamento curricular.

Por mais que tenha convicção do potencial das aulas e dessas atividades para a aprendizagem dos alunos, muitas vezes temos que seguir uma base curricular que apesar de ser maleável e que podemos acrescentar conteúdos no currículo escolar, na prática nos amarra, uma vez que na realidade das escolas municipais mal conseguimos cumprir com êxito o currículo base proposto pela BNCC, por conta de uma enxurrada de percalços que acabamos passando durante o ano letivo.

Desde a retirada de alunos de sala de aula para vários projetos que a escola tem que executar, atividades esportivas, culminâncias de projetos e atividades recreativas, avaliações externas, intercorrências durante o ano letivo que acabam reduzindo o tempo pedagógico e de aula da disciplina de História, componente este já precarizado com relação ao tempo de aula uma vez que apenas dispomos de cerca de 1 hora e 50 minutos por semana.

O objetivo não é criticar ou descredibilizar nenhuma dessas atividades que compõem o cotidiano da escola e são de fato importantes para a comunidade e para os estudantes de modo geral, apenas situar o leitor diante das problemáticas que a disciplina e professores passam cotidianamente e que muitas vezes inviabilizam a utilização de metodologias dinâmicas, levando o professor a cair no tradicionalismo para tentar cumprir com as demandas que são impostas a eles e aos alunos.

Além do desafio com relação ao tempo de aula, podemos citar como entrave o tempo destinado ao planejamento dessas atividades, por mais que hoje no município de Russas-CE contamos com o 1/3 de planejamento, previsto em lei municipal para os professores da rede, planejar este tipo de aula que demanda preparação de material prévio, planejamento da aula, elaboração de slides, confecção e impressão de material impresso é humanamente impossível de ser feito no tempo disponível para planejamento na escola. As demandas são muitas e diante da carga horária do professor tendo que passar em 7, 8, 10 ou até 14 turmas diferentes, planejar sempre aulas dinâmicas para todas elas com material disponível para todas chega ser impensável.

O professor(a) por vezes tem que optar em quais turmas executar tais atividades, intercalar, aproveitar o material de uma turma para outra, entre outras estratégias para conseguir executar aulas dinâmicas em todas.

Além destes entraves, também podemos citar a defasagem e em algumas situações dos materiais tecnológicos dispostos à escola, tornando o trabalho com a utilização destes inviável. Por vezes a escola não dispõe de materiais tecnológicos suficientes para a demanda da sala, em uma realidade ideal cada sala de aula deveria ter a disposição seu próprio equipamento de som, projeção, internet entre outros equipamentos para viabilizar o trabalho dos professores. Porém, a realidade de muitas escolas é dispor apenas algumas unidades destes equipamentos, quando se tem, tendo que fazer rodízio entre professores e turmas para cumprir toda a demanda da escola, se fazendo insuficiente, além dos casos de equipamentos que necessitam de manutenção e consertos que não são realizados.

Quanto aos entraves da parte pedagógica podemos citar a diversidade de níveis de aprendizagem da turma, onde apesar de terem passado pelos anos de alfabetização, muitos alunos ainda se encontram com a aprendizagem comprometida por diversos motivos. Nestes casos, o professor(a) deve ter sensibilidade de propor atividades e metodologias que se adequem com o nível dos alunos, como a turma compreende níveis variados adequar a aula e atividades para que possa comtemplar todos os alunos é bastante desafiador encontrando por vezes limitações que já foram citadas aqui com a questão do tempo de planejamento para a produção de aulas dinâmicas e motivadoras e além disso produzir material individualizado de acordo com os níveis.

Ao falar da execução da sequência didática na turma, apesar de proceder de forma tranquila e produtiva, percebemos que em alguns pontos poderia ter ocorrido de forma melhor. Quanto a aula oficina percebemos que o momento de análise dos objetos merecia de mais tempo, tanto para os alunos conversarem e trocarem ideias sobre os objetos para preenchimento da atividade quanto um momento posterior de roda de conversa entre as equipes para a apresentação dos seus objetos e das análises que foram feitas, para que proporcionasse uma troca de ideias entre as equipes.

Durante a visita ao museu virtual, apesar de elaborar todo o material e testagem dos equipamentos com antecedência, passamos por uma leve queda do sinal da internet na escola, ocasião comum tendo em vista a falta de estrutura nos equipamentos tecnológicos, porém a situação foi contornada por minha parte dispondo de um sinal auxiliar para que não interrompesse a visitação da turma.

Além dos percalços de ordem técnica, mesmo realizando um planejamento de acompanhamento e montagem de um roteiro, percebi durante a aula um pouco de desatenção de alguns alunos e dificuldades para resolução da atividade de análise, alguns tiveram dificuldades de realizar a atividade, uma vez que haviam faltado a aula passada. Mesmo tentando acompanhar e tirar as dúvidas deles quando necessário, a dificuldade de orientar individualmente os alunos se deu por conta da condução da visitação, o que impedia muitas vezes de estar indo de cadeira em cadeira para atender os alunos quanto a atividade e suas dúvidas.

A aula visitação, assim como a aula oficina, também necessitava de mais tempo, tanto para promover uma visita mais tranquila quanto a realização de um momento de roda de conversa entre os alunos após a visitação, senti que ao final da aula se fazia necessário um momento para que os alunos pudessem expor sua experiência trocando ideias com os colegas sobre os objetos que mais chamaram atenção, compartilhar a experiência de visita, citar as informações adquiridas e poder apresentar os resultados da atividade análise que eles realizaram durante a aula. Apesar do questionário individual ter abordado vários pontos que estavam contemplados na atividade de análise, esse momento poderia ter sido partilhado entre a turma e não realizado individualmente.

Quanto aos questionários, alguns pontos negativos foram quanto ao compromisso dos alunos com o preenchimento, uma vez que foi encaminhado para que eles respondessem em casa e alguns alunos acabam não realizando o questionário, é importante ressaltar que esse não preenchimento por parte de alguns não se deu pela falta de acesso às mídias digitais, quando foi indagado em sala alguns relataram que haviam esquecido de responder o mesmo.

Porém, mesmo com os entraves que circundam desde a elaboração até a execução deste tipo de aula, considero que é possível citar mais pontos positivos do que negativos, desde o interesse dos alunos para com a aula ao aprendizado adquirido.

As possibilidades que o trabalho com os museus permite ao ensino de História são inúmeros, através dos espaços e objetos, estes proporcionam momentos de interação, análise e reflexão trazendo benefícios significativos para o aprendizado dos alunos, enriquecendo não apenas o currículo escolar, mas promovendo uma aula dinâmica e significativa.

Ambas as aulas da sequência didática cumpriram com seus objetivos possibilitando um momento de aprendizagem significativa e dinâmica, possibilitando aos alunos a desconstrução do entendimento prévio que tinham sobre museu e ressignificando a partir de experiências práticas e reflexões sobre o tema. Também foi possível perceber um novo aprendizado quanto ao conteúdo sobre a temática Egito Antigo, onde vários alunos relataram ter descoberto informações que não sabiam sobre mesmo, assim como foi possível aproximar os artefatos com a realidade dos alunos na medida em que iam tecendo relações entre presente e passado percebendo as mudanças e permanências de determinados costumes e objetos.

Quanto aos pontos positivos podemos citar além da aula dinâmica que atrai os alunos, o cumprimento dos objetivos de aprendizagem para a turma, a interação e participação da grande maioria dos alunos, o interesse em desenvolver as atividades propostas, permitiu esclarecer dúvidas que os alunos ainda tinham sobre o conteúdo, desconstruir o conceito preestabelecido sobre museu apresentando variados tipos de espaços museais e temáticas, possibilitou elucidar o trabalho do historiador e a análise de fontes históricas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO: SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA VISITAÇÃO À EXPOSIÇÃO VIRTUAL – EGITO ANTIGO: DO COTIDIANO À ETERNIDADE

Como visto no capítulo anterior a sala de aula é um espaço de aprendizagem que abarca várias nuances. Para que uma aula cumpra sua finalidade e objetivos o professor tem que dispor de estratégias metodológicas que proporcionem ao aluno uma aprendizagem significativa. Para tal o professor deve ser autônomo em sua prática educativa,

> [...] compreendendo que a sala de aula corresponde a um conjunto de mediações internas e externas que, de alguma maneira, interferem no processo de ensino-aprendizagem. A sala de aula precisa, pois, ser entendida a partir de sua própria dinâmica, como universo de interesses e significações (Chaves, 2011, p. 87).

Diante do exposto, há de se compreender a sala de aula considerando sua própria dinâmica, aquilo que pode ser realizado ou não, considerando a realidade em que está inserida, os materiais que são disponibilizados, o nível do alunado e tantas outras questões que se fazem importantes para que uma aula funcione. A sala de aula é um campo em constante construção e diverso diante suas possibilidades, o professor, por sua vez, deve compreender essas nuances e estruturar sua aula e metodologia da maneira que melhor se adeque a realidade existente.

Neste produto pedagógico disponibilizado aos docentes, abrimos uma possibilidade para execução do mesmo em outras salas de aulas que possam ter realidades semelhantes ou até mesmo distintas onde o professor possa ficar livre para realizar adaptações e mudanças utilizando esta sequência didática e material de apoio como inspiração para visitações em museus diferentes e que dispõe de outras temáticas.

A sequência didática aqui descrita foi elaborada considerando elementos básicos para construção de uma aula de História, elementos propostos na Base Nacional Comum Curricular, tendo como objetivo o estudo dos objetos do conhecimento contidos na BNCC sendo contemplados através de metodologias que promovam a oralidade, a fluência, compreensão leitora e uso da escrita na análise de fontes históricas.

Pensar em uma metodologia envolvente para o início da aula é de suma importância para promover o despertar da curiosidade e envolvê-los com as atividades

que se sucedem ao momento inicial. Trabalhar com a oralidade no começo da aula nos pareceu uma boa estratégia para aproximar os alunos com o assunto e fazê-los ganharem confiança para participar de maneira livre, considerando o conhecimento prévio deles diante de imagens sobre o tema promovendo uma tempestade de ideias.

Essa metodologia promoveu uma grande participação da turma, assim como o envolvimento com o restante da aula nos momentos de leitura, reflexões diante o tema e para com a atividade de análise, mostrando que o conhecimento adquirido é mote para outras reflexões, percepções e análises sobre novos assuntos.

Ambas as aulas desta sequência mantêm a estratégia de iniciar com um debate gerador para introduzir o tema, estimulando a participação da turma como um todo através de temáticas e indagações simples. No decorrer da aula os alunos são chamados constantemente a expressarem suas opiniões, percepções e dúvidas sobre o tema, são instigados a participarem das leituras e análise de imagens, promovendo o trabalho com competências indispensáveis para o ensino de História como para outras disciplinas, a apreensão através de textos lidos, assim como a inferência através de textos não verbais.

Sobre o método avaliativo da aula optamos por um viés formativo, que possibilite analisar o conhecimento adquirido através de formas variadas de avaliação, mesclando o registro escrito e a oralidade. Propomos a realização de atividades de análise, realizadas em dois formatos, na primeira aula os alunos iriam realizar a atividade em grupos, promovendo a troca de ideias e debate acerca dos questionamentos apresentados e na segunda aula realizaram em forma individual, onde os alunos resolveram a atividade de análise sobre os objetos musealizados. Além da forma escrita os alunos ficaram livres para participarem da aula contribuindo com o conhecimento prévio e gerando análises.

A avaliação está diretamente ligada à prática pedagógica, este processo nos revela um diagnóstico para possíveis mudanças, adaptações ou complementação da prática pedagógica durante o percurso. O professor(a) deve ter claro o que pretende avaliar em relação à aprendizagem dos discentes para que seja possível avaliar a aquisição de novos conhecimentos, o potencial dos alunos na formulação de problemas, a noção e aprofundamento dos conceitos históricos.

Assim, o professor(a) é fundamental para promover uma aula que possa abarcar o conteúdo estipulado para a aula trabalhando o mesmo de maneira que possa despertar o aluno(a) para aprendizagem de forma lúdica e atrativa, promovendo

uma avaliação constante, não só da sua prática pedagógica e escolhas metodológicas, mas também da aprendizagem adquirida pelos alunos.

5.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA – VISITAÇÃO DE EXPOSIÇÃO VIRTUAL NA AULA DE HISTÓRIA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
Dados de Identificação: Escola: Manuelito Maia Meireles Professor (a): Ana Paula de Oliveira Gomes Série: 6º ano EF Turma: A Período: Segundo Bimestre Duração: 2 aulas de 100 minutos
TEMA: O MUSEU VAI À SALA DE AULA – MUSEU VIRTUAL E ANÁLISE DE OBJETOS MUSEALIZADOS
CONTEÚDOS: **AULA OFICINA** Conceito de museu; Conceito de museu virtual; Espaços museais; Tipos de museus virtuais; Organização dos acervos; Análise de objetos – treinando o olhar; **AULA VISITAÇÃO** Orientação para a visita virtual; Origem dos artefatos e repatriação ao Egito; Cronologia do Antigo Egito Sociedade Egípcia e classes sociais Práticas cotidianas Formas de escrita Religião e práticas religiosas Cultos funerários e mumificação
JUSTIFICATIVA A utilização de museus virtuais na aula de História promove um ensino/aprendizagem dinâmico através de uma metodologia inovadora, instigando a curiosidade e interação entre os alunos, permitindo explorar coleções históricas de forma interativa e acessível. A adoção dessa ferramenta educativa nas aulas de História possibilita uma série de vantagens como: a imersão e engajamento dos alunos permitindo a exploração de locais e artefatos de forma interativa com experiência virtual em 3D e guia através de áudio; acesso gratuito a locais e objetos raros que podem contar com reconstrução digitais de monumentos, tumbas e artefatos que são inacessíveis em visitas físicas; a inclusão e acessibilidade que são dispostas para pessoas que tem limitações físicas ou geográficas, assim como a

disponibilidade de narração em libras; estímulo à curiosidade e ao pensamento crítico; apoio ao ensino personalizado, uma vez que o professor pode adaptar a visita para atender às necessidades e níveis de conhecimento dos alunos.

Com a utilização deste aparato tecnológico proporcionamos aos alunos o acesso aos bens culturais materiais que dificilmente eles teriam condições de acessar permitindo o conhecimento e reconhecimento das formas de produção e circulação de saberes sobre a vida cotidiana, além de propiciar um debate sobre a historicidade das próprias relações, articulações de conquista e apropriação dos bens culturais de outros povos.

Várias possibilidades metodológicas podem ser realizadas através destes museus virtuais, permitindo ao docente a mediação das reflexões de como esses bens culturais virtualizados podem expressar possibilidades de aprendizagem sobre temporalidades, assim como debates sobre o uso desses objetos como patrimônios da humanidade a partir das percepções do uso social dos objetos musealizados e seus simbolismos, levando os discentes a pensar em formas de atuação para a vida prática e se reconhecerem como sujeitos históricos.

OBJETIVOS:

Geral: Compreender a exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade como espaço gerador de aprendizagem através da análise dos objetos musealizados**.**

Específicos:

Compreender o conceito de museu, assim como seus diferentes formatos;

Compreender que a seleção dos objetos e organização do museu segue uma intencionalidade, uma narrativa.

Compreender que o museu e seus objetos permitem a construção de conhecimento;

Fomentar a análise de fontes da cultura material através da observação, estimulando a aprendizagem histórica;

Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas);

Ampliar o conhecimento dos alunos e alunas sobre a temática Egito Antigo através da exposição.

METODOLOGIA:

01. AULA OFICINA: O MUSEU VAI A SALA DE AULA – CONVERSANDO SOBRE OS MUSEUS E SEUS OBJETOS

Duração: 100 minutos

Local: sala de aula

- Distribuir aos alunos e alunas diversas imagens de tipos de museus distintos para que possam analisar (ANEXO I);
- Construir um debate com os alunos e alunas utilizando a seguinte pergunta geradora: O que essas imagens estão representando? Como podemos tirar tais conclusões? Que pistas estas imagens estão nos dando?[23]
- Apresentar aos alunos e alunas, através de slides, os questionamentos que estavam presentes no questionário e quais respostas os alunos deram para estas perguntas com suas devidas justificativas para fomentar o debate.
- Trabalhar, através de slides, o conceito de Museu e Museu Virtual; explanando também sobre os tipos de museu virtual que estão disponíveis atualmente com as diferenças que podem ser encontradas de um e outro, assim como a seleção desses objetos e montagem destes acervos;

[23] O objetivo aqui é estimular o questionamento sobre a representação de Museu que os alunos têm segundo as respostas ao questionário de entrada e levá-los a uma análise e reformulação dessa representação mostrando para os mesmos que existem diversos tipos de museus, em diversas espacialidades diferentes e com objetos e temáticas variadas.

Atividade de análise de objetos

- Dividir a turma em 10 equipes e dispor objetos sobre as mesas dessas equipes;
- Orientar os alunos e alunas que irão fazer uma atividade de análise de objetos museais, explicar que os objetos foram adquiridos de acervos pessoais e que eles vão apenas observar e levantar alguns questionamentos sobre os objetos;
- Será entregue algumas folhas com alguns questionamentos que os alunos e alunas podem fazer sobre os objetos que estão sendo observados e quais conclusões podem levantar diante dessa observação;
- Após esse momento, solicitar que as equipes exponham suas anotações sobre os objetos que analisaram;
- Apresentar para os alunos e alunas algumas orientações sobre a visita ao museu virtual, como se dará a exposição, em que local será, qual o objetivo dessa visitação, o que iremos observar e conversar sobre o preenchimento de algumas informações durante a visita.
- Solicitar que os alunos e alunas participem oralmente e exponham suas opiniões sobre a aula oficina;

02. AULA VISITAÇÃO – EXPOSIÇÃO VIRTUAL: EGITO ANTIGO – DO COTIDIANO À ETERNIDADE
Duração: 100 minutos

Local: auditório

Recepcionar os alunos e alunas entregando o roteiro de visitação à exposição virtual;
Apresentar o cartaz com o título da exposição e indagar sobre o significado, enfatizando as palavras “COTIDIANO” E “ETERNIDADE”, promovendo um debate sobre o sentido dessas e o que elas remetem sobre a exposição que os alunos visitarão;
Realizar a leitura com os alunos e alunas do roteiro da exposição abordando o histórico do museu, a origem das peças, a vinda dessas peças ao Brasil, como e em qual circunstância ocorreu a virtualidade da exposição;
Realizar a leitura e debater com os alunos e alunas sobre a preparação para a visitação e o campo “Importante destacar” com algumas observações sobre como se dá a seleção das peças e sobre a repatriação dos artefatos ao Egito;
Explicar sobre a origem dos artefatos e como se deu o processo de encontro dessas peças através dos séculos de usurpação de artefatos do Egito, assim como o significado da palavra “REPATRIAÇÃO” e a luta para o retorno dos artefatos para o Egito;
Entregar aos alunos e alunas a atividade de análise dos objetos e explicar a resolução;
Explicar aos alunos e alunas como se dará a visitação e a sequência de visualização dos objetos;
Visitar as salas selecionadas e os objetos seguindo o roteiro pré-estabelecido
Iniciar a visitação pelo térreo expondo como se dá a visitação virtual, os recursos que são possíveis e apresentar os objetos da sala;
A cada objeto realizar a escuta do guia do museu, realizar a complementação dos assuntos e instigar a participação dos alunos com os conhecimentos prévios sobre a temática.
Complementar e traçar paralelos com as informações trazidas pelo museu e o conteúdo ministrado em aulas anteriores, retirando as dúvidas dos alunos, reforçando temáticas que os alunos apresentaram mais dificuldades de apreensão;
Trabalhar o conteúdo sobre a pirâmide social do Egito e as camadas sociais ao adentrar a sala Vida Cotidiana 01 no momento da leitura da sua cronologia, indagando os alunos como era dividida a sociedade no Egito Antigo e as relações de poder que existiam;
Realizar a visitação das salas sobre a temática Vida Cotidiana apresentando os objetos e deixando os alunos livres para que exponham opiniões sobre os mesmos e tracem paralelos com objetos que ainda são utilizados atualmente;
Trabalhar as formas de escrita através do Ostracon de escrita hierática mostrando os tipos de escrita no antigo Egito através de slides explicando as diferenças na utilização de cada uma delas;
Ao término de cada sala destinar tempo para que os alunos concluam as questões da atividade de análise referente a sala visitada;

Realizar a visitação das salas com a temática Religião, ao iniciar a visitação destas realizar perguntas geradoras sobre o tema da sala indagando os alunos sobre as principais características religiosas que os antigos egípcios manifestavam;
Ao término das salas sobre religião destinar tempo para os alunos responderem as questões relativas às salas;
Iniciar a observação das salas sobre cultos funerários realizando um debate sobre as práticas de mumificação;
Realizar a visitação da sala de reconstrução da Tumba de Nefertari enfatizando a importância da arte egípcia ressaltando algumas características através das pinturas expostas na sala;
Destinar tempo para que respondam e concluam a atividade de análise;
Ao final da aula, conversar com os alunos sobre qual avaliação os alunos e alunas dão para a aula, assim como um debate sobre os conteúdos adquiridos a partir da visitação virtual.

RECURSOS: Projetor multimídia, notebook, mouse, caixa de som, quadro branco, marcador de quadro, apagador, material impresso, fita gomada, objetos.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:
Competências:
(CEH3) Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.
(CEH4) Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
(CEH6) Compreender e problematizar os conceitos e procedimentos norteadores da produção historiográfica
(CECH4) Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.

Habilidades:
(EF06HI01) Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas)
(EF06HI02) Identificar a gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas.
(EF06HI16) Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos.

AVALIAÇÃO:
AULA OFICINA:
Em grupo, os alunos deveram debater sobre o objeto e responder as questões da atividade de análise e apresentar oralmente suas percepções sobre o objeto;
Através da participação oral sobre o conhecimento adquirido após a aula em questão;

AULA VISITAÇÃO:
Individualmente, através de atividade de análise escrita sobre os objetos musealisados e da participação oral dos alunos.

BIBLIOGRAFIA:

ARRUDA, E. P. Museu virtual, prática docente e ensino de história: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. **IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História**. Anais Eletrônicos. Santa Catarina, 2011.

ALMEDA, A. M; VASCONCELLOS, C. M. **Por que visitar museus**. *In*: BITENCOURT, C (org.). O saber histórico na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2017. p. 104-116.

BITTENCOURT, C. **Método de ensino**. *In*.: Ferreira e Oliveira (orgs.) Dicionário de ensino de história. FGV, 2019. P. 162-167.

BITTENCOURT, C. M. F. **Procedimentos Metodológicos no Ensino de História**. *In*: Ensino de História: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2004.

BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de História: fundamentos e Métodos**. 2ª. ed, São Paulo: Cortez. (Coleção docência em formação. Série Ensino Fundamental). 2008.

DUMBRA, C. N.P; ARRUDA, E. P. Museus interativos: interfaces entre o virtual e o ensino de história. **OPSIS**, Catalão, v. 13, n. 1, 2013.

HENRIQUES,R. M. N. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa.** (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Arquitectura, Urbanismo, Geografia e Artes, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O museu como espaço de produção de narrativas, é um aparato que promove a difusão do conhecimento, a interação, a reflexão diante uma temporalidade, expressando os costumes e relações sociais de um determinado povo. Assim, se mantém como espaço fecundo para as aulas de História, promovendo possibilidades diversas.

O museu virtual integra essa gama de possibilidades, estendendo esse espaço museal a uma diversidade de visitantes que encontra nas barreiras geográficas dificuldades de acesso a esse aparato cultural, promovendo desta forma uma democratização na acessibilidade destes espaços.

A utilização deste espaço virtualizado nas aulas de História permite a aproximação do alunado a esses espaços, possibilitando ao professor(a) tecer análises e discussões, desmistificando a imagem, por vezes cristalizada, de que o museu é um “depósito de coisas antigas” e que não se relaciona com o tempo presente, mas sim um espaço de construção do conhecimento.

Demonstramos a partir deste trabalho de pesquisa que é possível mesclar o ensino e pesquisa nas aulas de História, que é possível pensar em uma aprendizagem significativa utilizando metodologias que envolvam a tecnologia e que expandam os muros da sala de aula, que podemos propor reflexões e análises através da observação de objetos musealizados, assim como tecer reflexões sobre as mudanças e permanências, sobre as relações e significações culturais, sobre a temporalidade e tantos outros temas que o trabalho com os museus nos permite.

Com a utilização do museu virtual em sala de aula pudemos aproximar este aparato dos alunos(a), permitindo um aprendizado fecundo através desta ferramenta. Os alunos(a) puderam experienciar uma visitação virtual que proporcionou diversas reflexões sobre a temática da exposição e sobre o museu, evidenciando as possibilidades didáticas que esta ferramenta pode proporcionar às aulas de História.

A sequência didática proposta contribuiu para ressignificar o conceito de museu que os alunos detinham, passando a analisar esses espaços a partir de uma nova perspectiva, contribuindo para construção de análises através da observação de artefatos como para a apreensão se novos conhecimentos sobre a temática Egito Antigo.

Assim, a relevância deste trabalho pode ser percebida ao passo que evidencia a importância do trabalho em sala de aula com este aparato digital, propiciando aos professores e alunos o acesso a esses lugares de memória e suas potencialidades, principalmente em situações que não é possível uma visitação presencial, como é o caso da exposição escolhida para a pesquisa.

Para além de contribuir para uma aprendizagem significativa, a proposta de visitação virtual envolveu a turma à cada aula, exercitando a criatividade e a reflexão, encantando os alunos(a) através de uma metodologia inovadora e atraente, despertando o interesse da grande maioria da turma resultando em ganhos significativos.

Em suma, o trabalho possibilitou não somente a aprendizagem para o alunado, mas para mim enquanto docente, podendo repensar e refletir sobre a minha prática pedagógica, analisando a trajetória percorrida, os entraves e possibilidades que permearam a pesquisa e principalmente trilhar novos caminhos a partir desta experiência.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Adriana Mortara; VASCONCELLOS, Camilo de Mello. **Por que visitar museus**. *In:* BITENCOURT, Circe (org.). O saber histórico na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2017. p. 104-116.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; SOUZA, Ivana Carolina da Silva, **"Entre museus e jogos digitais espaços para resgatar o passado e compreender o presente"**. *In*: Museus Virtuais e Jogos Digitais – Novas Linguagens para o Estudo da História. EDUFBA, Salvador, 2019.

ALVES, Lynn; VIANA, Helyom; MATTA, Alfredo. **Museus virtuais e jogos digitais**: novas linguagens para o estudo da história. Salvador EDUFBA, 2019.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Museu Virtual, Prática Docente e Ensino de História: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. *In*: **Anais do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História**. Florianópolis: UFSC, 2011.

BLOM, Harold. The Ashmolean as a Museum of Natural History, 1683–1860. ***Journal of the History of Collections***, v. 15, n. 2, p. 147-161, 2003.

BANCO DO BRASIL. **Centro Cultural Banco do Brasil**. Egito Antigo do cotidiano à eternidade (Catálogo). São Paulo CCBB, 2020

BANCO DO BRASIL. **Catálogo CCBB 30 anos**. Davar Projetos Culturais (org.) – Rio de Janeiro: Davar Projetos Culturais, 2019. 204.

BANCO DO BRASIL. **História do Banco do Brasil**. Rio de Janeiro: Ítalo Bianchi Publicitários Associados Ltda., 1988. 259p.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília: Senado, 1988. Estatuto de Museus, Lei 11904/2009. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm. Acesso: 04 dez. 2022.

BITTENCOURT, Circe. **Método de ensino**. *In*: Ferreira e Oliveira (orgs.) Dicionário de ensino de história. FGV, 2019. 162-167p.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e Métodos**-2ª ed-São Paulo: Cortez. (Coleção docência em formação. Série Ensino Fundamental). 2008.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes**. Procedimentos Metodológicos no Ensino de História**. *In*: Ensino de História: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2004.

CARRERA, Maria Paula Veríssimo. (2013). Interface em Museus Virtuais: proposta para ações. **Revista Anagrama**: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, 6ª ed. 2013.

CHAGAS, Mário. Diabruras do saci: museu, memória, educação e patrimônio. **Musas**. Revista Brasileira de Museus e Museologia. v.1, n.1, pp.136-146, 2004.

CHAVES, José Olivenor Souza (Org.). **O Professor de História, o Livro didático e os Recursos Tecnológicos numa escola de Jaguaruana**. *In*: Muito Além do Saber e do Ensinar: Teoria e Prática no Ensino de História no Vale do Jaguaribe. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2011.

COSTA, Andrea. **Educação Museal**. *In*: Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Caderno da Política Nacional de Educação Museal. Brasília, DF: IBRAM, 2017.

COSTA, Andréa; CASTRO, Fernanda; CHIOVATTO, Mila; SOARES, Ozias. Educação Museal. *In*: Instituto Brasileiro de Museus. **Caderno da Política Nacional de Educação Museal**. Brasília, DF: IBRAM, 2018.

CURY, Marília Xavier. **Exposição, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

COSTA, Júlio César Virgínio da. O Ensino de História mediado pelo museu: tempos, conceitos e patrimônio. **Anais**. XVIII Encontro Regional ANPUH. Minas Gerais, 2012.

DELGADO, Lúcilia de Almeida Neves**. Diretas-Já**: vozes das cidades. *In*: FERREIRA, Jorge; REIS, Daniel Aarão (orgs.). Revolução e democracia. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007, p. 409-427.

DUARTE, Rosângela de Oliveira. **Uma construção de conhecimento histórico e educação com o patrimônio material no Museu Memorial da Balaiada.** Orientadora: Sidiana da Consolação Ferreira de Macêdo. 2020. 118p. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) - Campus Universitário de Ananindeua, Universidade Federal do Pará, Ananindeua, 2020. Disponível em: http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/12802. Acesso em: 13 nov. 2023.

DUMBRA, Camila Nataly Pinho. **Museu virtual interativo**: perspectivas e possibilidades de apropriação por professores em suas práticas pedagógicas com crianças. 2013. 126p. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2013.

GIL, Carmem Zeli de Vargas; POSSAMAI, Rita Rosane. Educação patrimonial: Percursos, concepções e apropriações. **MOUSEION**, Canos, n.19, dez, 2014p.. Disponível em: https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Mouseion/article/view/1874. Acesso em: 08 mar. 2024.

GUIMARÃES, Selva. **Didática e prática de ensino de história.** 13ª.ed. **ver. e ampl.** Campinas, SP: Papirus, 2014.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Memória, museologia e virtualidade**: um estudo sobre o Museu da Pessoa. (Dissertação de Mestrado em Museologia). Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, 2004.

ICOM. **Nova definição de museu**. *ICOM Brasil*. 2022. Disponível em: https://www.icom.org.br/?page_id=2776. Acesso em: 14 out. 2024.

KARP, Gary. **A legitimidade do museu virtual**. ICOM News, Paris v. 57, n. 3, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Ed.34, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Vinte e quatro. 1997.

LIMA, Diana Farjalla Correia; MENDES, Pedro de Barros**. Virtual Museum**: identifying models through a conceptual study and Museology pratices*. In*: DESVALLÉS, Andre (Dir). Museology: Back to basics. ICOM, ICOFOM Study Series, 38. 2009. p.237 – 249.

LOPES, Maria Margaret. **A favor da desescolarização dos museus.** Educação e Sociedade, n.º 40, dez. 1991.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Webmuseus de arte**: aparatos informacionais no ciberespaço. Ciência da Informação, Brasília, DF, Brasil, 33, dez. 2004. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ci/a/M7pNfLbkJZFYSJYZHGkw6bj/. Acesso em: 25 nov. 2023.

MACIEL, David**. "A Aliança Democrática e a transição política o Brasil"**. *In*: PINHEIRO, Milton. Ditadura: o que resta da transição. São Paulo: Boitempo, 2014. p.269-302.

MAGALDI, Monique Batista; SCHEINER, Tereza Cristina. Reflexões sobre o museu virtual. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11., 2010, Rio de Janeiro. **Anais** [...]. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2010. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/290489264.pdf. Acesso em: 25 nov. 2023.

MARTI, Frieda Maria; SANTOS, Edméa Oliveira dos. Educação museal online: a educação museal na/com a cibercultura. **Revista Docência e Cibercultura**, *[S. l.]*, v. 3, n. 2, p. 41–66, 2019. DOI: 10.12957/redoc.2019.44589. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/44589. Acesso em: 07 mar. 2024.

MARTI, Frieda Maria; Práticas de educação museal online forjadas na/com as redes sociais digitais da seção de assistência ao ensino do museu nacional (sae/mn). **Revista *Periferia***, *14*(1), 112–140, 2022.

MARANDINO, Martha; MARTINS, Luciana. **Museus e Educação**: políticas públicas e formação de professores. Pensar a Educação em Pauta, 2017. Disponível em: http://pensaraeducacao.com.br/museus-e-educacao-politicas-publicas-e-formacao-de-professores-exclusivo/. Acesso: 15 jul. 2024.

MATOS. Isla Andrade Pereira de. Educação museal: o caráter pedagógico de museu na construção do conhecimento. **Brazilian Geographical Journal**: Geosciences and Humanities research medium. Ituitutaba, v. 5, n. 1, p. 93-104, jan. 2014.

MELLO, Janaina Cardoso. Museus e Ciberespaço; novas linguagens da comunicação na era digital. **Cultura Histórica & Patrimônio** v.1, n.2, p. 6-29, 2013.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico. **Anais do Museu Paulista**. São Paulo. N. Ser. v.2 p.9-42 jan./dez. 1994. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/anaismp/v2n1/a02v2n1.pdf. Acesso em: 03 jul. 2024.

MARINI, Paolo; Pieter Tjabbes. **Egito Antigo**: do cotidiano à eternidade. Ancient Egypt: From Daily Life to Eternity. Ministério da Cidadania. Banco do Brasil apresenta e patrocina a exposição. 2020. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5237982/mod_resource/content/1/BANCO%20DO%20BRASIL.%20Centro%20Cultural%20Banco%20do%20Brasil.%20Egito%20Antigo%20do%20cotidiano%20%C3%A0%20eternidade%20%28Cat%C3%A1logo%29.%20S%C3%A3o%20Paulo%20CCBB%2C%202020..pdf. Acesso em: 14 out. 2024.

NORA, Pierre. **Entre memória e história**: a problemática dos lugares. Projeto História. São Paulo: PUC-SP. N° 10, p. 12. 1993.

OLIVEIRA, J. C. **Democracia da memória e da informação: os museus virtuais totais.** In: SEMINÁRIO DE INTEGRAÇÃO CURSO DE MUSEOLOGIA E MUSEUS DE SALVADOR, 10, 2002, Salvador. Anais. Salvador: UFBA, 2002.

PACHECO, Ricardo de Aguiar. **O Museu como lugar de aprendizagem**: o tempo histórico. História, Docente Departamento de Educação e do PPGDr. Em História, Docente Departamento de Educação e do PPG História da UFRPE. 2015. Disponível em: https://ppghistoria.furg.br/images/Selecao/museu_lugar_aprender.pdf. Acesso em: 14 out. 2024.

PADILHA, Renata Cardozo. **A representação do objeto museológico na época de sua reprodutibilidade digital.** Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

PEREIRA, Júnia Sales; SIMAN, Lana Mara de Castro. Andarilhagens em Chão de Ladrilhoa, *In*: FONSECA, Selva Guimarães (org) **Ensinar e Aprender História**: formação, saberes e práticas educativas. Campinas: Alínea, 2009, p.277-295.

PARRY, Ross. **Recording the Museum.** Digital Heritage and the Technologies of Change. New York: Routledge, 2007.

PIACENTE, Maria. **Surfs Up**: Museums and the world Wide Web. MA Research Paper, Museum Studies Program, University of Toronto, 1996.

PINHEIRO, Marcos José. **Museu, memória e esquecimento.** Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2004.

POMIAN, Krzysztof. “**Colecção**”. *In*: Enciclopédia Einaudi. Memória-História. Vol 1. Lisboa, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1997.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 3-15, jan. 1989.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. Museu, ensino de história e sociedade de consumo. **Trajetos Revista de História**, UFC, Fortaleza, v. 1, n. 1, p. 109-131, 2001.

RAMOS, Francisco Régis. **A danação do Objeto**: o museu e o ensino de história. Chapecó: Argos, 2004.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **Em nome do objeto**: museu memória e ensino de História. E-book, Fortaleza: Imprensa Universitária, 2020

RANGEL, Mary. **Métodos de Ensino para a aprendizagem e a dinamização das aulas.** 2ª ed. São Paulo: Papirus Editora, 2010.

RICCI, Angélica. **Políticas Culturais na Ditadura Militar**. Arquivo Nacional – Que República é essa? Portal Estudos do Brasil Republicano, 2023. Disponível em: http://querepublicaeessa.an.gov.br/temas/454-politicas-culturais-na-ditadura-militar.html. Acesso em: 29 de jun. 2023.

ROJO, Roxane. **Pedagogia dos multiletramentos**: diversidade cultural e de linguagens na escola. *In*: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola, 2012. p. 11-31.

RUDEK, Silvania. A exploração dos museus virtuais como recurso metodológico para o ensino de História. **Cadernos PDE**. Paraná, v.1, 2017.

RUSSAS, Secretaria da Educação e do Desporto Escolar. **Projeto do Sistema Municipal de avaliação do Ensino Fundamental – SMAEF**. Russas: SEMED, 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007

SCHEINER, Tereza**. Apolo e Dionísio no templo dos museus – museu**: gênese, ideia e representações na cultura ocidental. Dissertação (Mestrado)–Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1998.

SILVA, André Fabrício. Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a ressignificação museal no ambiente virtual. **Anais Do Museu Paulista***: História E Cultura Material*, *29*, 2021, 1-27. https://www.scielo.br/j/anaismp/a/rBXwZLHBk9TxRfXd9FyDjzS/?lang=pt. Acesso: 13 nov. 2023.

VASCONCELOS, Karla Colares. **As práticas educativas digitais nos museus virtuais.** 2014. Dissertação (Pós-graduação em Educação Brasileira) - Universidade Federal do Ceará, Ceará, 2014.

VIEIRA, Marco Estevão de Mesquita. **Distinção, cultura de consumo e gentrificação**: o Centro Cultural Banco do Brasil e o mercado de bens simbólicos. 2006. 292 f. Tese (Doutorado em Sociologia) - Universidade de Brasília, Brasília, 2006

VIRTUAL Museum. *In*: **ENCYCLOPEDIA Britannica**. [Chicago, 1998]. Disponível em: https://www.britannica.com/topic/virtual-museum. Acesso em: 21 jan. 2023

APÊNDICES

APÊNDICE A – ATIVIDADE DE ANÁLISE DOS OBJETOS – AULA OFICINA

Atividade de análise dos objetos
Tipo de Objeto:
Perguntas ao objeto
Faça questionamentos ao objeto e levante hipóteses
Porque este objeto foi selecionado? Motivo afetivo? Função? Valor?
Esse objeto ainda está em uso? Passou por mudanças? Possui a mesma função?
Descrição/identificando o objeto
(De que é feito, como foi feito, para que serve)
Nome:
Série & Turma:
Professora:
Data:

APÊNDICE B – ATIVIDADE DE ANÁLISE DOS OBJETOS MUSEALIZADOS DA EXPOSIÇÃO VIRTUAL – AULA VISITAÇÃO

ATIVIDADE DE ANÁLISE DA VISITAÇÃO À EXPOSIÇÃO VIRTUAL

Egito Antigo: do cotidiano à eternidade – CCBB Rio de Janeiro

Nome:_____Série: 6º ano A

Acompanhe a visitação da exposição e responda as questões diante das suas observações:

TÉRREO

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Estátua de Ramsés II

( ) Simulação da Pirâmide de Gizé

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

_____

_____

_____

_____

_____

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

_____

_____

_____

_____

_____

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

_____

_____

_____

_____

VIDA COTIDIANA 01

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Egito antigo – cronologia
( ) Estatueta de um escriba
( ) Ostracon com inscrição hierática
( ) Escaravelho com cabeça de carneiro
( ) Fragmento de parede com cena agrícola
( ) Tigela em faiança azul
( ) Modelo de um cozinheiro
( ) Vaso cilíndrico em alabastro
( ) Vaso em alabastro com alças
( ) Fragmento de estátua de dignatário (cabeça)
( ) Fragmento da estátua de um rei
( ) Par de sandálias
( ) Encosto de cabeça do escriba Neferrenepet
( ) Unguentário em alabastro
( ) Tubo de Kohl com aplicador
( ) Colher cosmética zoomórfica
( ) Pente em madeira
( ) Paleta cosmética em forma de peixe
( ) Caixa incrustada

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

_____

_____

_____

_____

_____

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

_____

_____

_____

_____

_____

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

_____

_____

_____

_____

RELIGIÃO

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Estátua de esfinge

( ) Estátua da deusa Sekmet

( ) Múmia de gato

( ) Caixão em formato de peixe contendo múmia de peixe

( ) Caixão e múmia de falcão

( ) Estatueta em bronze da deusa Bastet

( ) Caixão para gato

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

_____

_____

_____

_____

_____

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

_____

_____

_____

_____

_____

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

_____

_____

_____

_____

CULTOS FUNERÁRIOS

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Porta da tumba de Horemhep

( ) Estela de Abkau

( ) Mesa de oferendas de Montuemhat

( ) A tumba de Kha (vídeo)

( ) Caixão antropoide e tampa falsa

( ) Caixão antropoide feminino usado para um homem

( ) Livro dos mortos

( ) Caixão e múmia de Tararo

( ) Reconstrução da tumba de Nefertari

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

APÊNDICE C – FOLDER - ROTEIRO PARA VISITA DA EXPOSIÇÃO VIRTUAL- EGITO ANTIGO: DO COTIDIANO À ETERNIDADE

FRENTE:

A EXPOSIÇÃO
A exposição "Egito antigo do cotidiano à eternidade" foi organizada pelo Ministério da Cidadania, Banco do Brasil, BB DTVM, BB seguros e BrasilPrev com 140 peças fruto de escavações do século XIX e início do século XX oriundas do Museo Egizio de Turim, na Itália, que possui um dos maiores acervos egiptológicos do mundo e tem como curador da exposição no Brasil: Pieter Tjabbes e Paolo Marini como curador do Museo Egizio.
A virtualização da exposição ocorreu durante a passagem da exposição no Museu Centro Cultural Banco do Brasil - Rio de Janeiro durante o período de 12 de outubro de 2019 a 02 de fevereiro de 2020.
Para acessar a exposição:
ROTEIRO
Exposição
Virtual
EGITO ANTIGO:
do cotidiano à eternidade

VERSO:

Preparação para a visitação:
Confira se está com seu material para as anotações durante a visita;
Esteja com o roteiro de visitação e atividade de análise para o preenchimento;
Contribua com o silêncio do ambiente e evite conversas paralelas;
Esteja atento ao guia da exposição e as observações do(a) professor(a);
Preencha sua atividade durante a visitação das salas para não esquecer suas observações;
Em caso de dúvidas sinta-se à vontade para perguntar, assim como a participação na aula é livre;
Caso precise retornar em algum objeto ou trajeto sinalize ao professor(a).
Importante Destacar
Os objetos que foram selecionados seguem uma lógica e fazem parte da narrativa museal, não são escolhidos ocasionalmente e adquirem novos significados;
Os artefatos foram encontrados no Egito por diversas pessoas durante vários séculos de história, foram retirados de seu país de origem e estão espalhados em diversos museus e arquivos pessoais. Alguns egiptólogos e diversos estudiosos lutam pela repatriação destes objetos (retorno ao Egito).
Boa Visitação!
Roteiro
Térreo
Estátua de Ramsés II
Simulação da Pirâmide de Gizé
Vida Cotidiana 01
Egito antigo - cronologia
Estatueta de um escriba
Ostracon com inscrição hierática
Escaravelho com cabeça de carneiro
Fragmento de parede com cena agrícola
Tigela em faiança azul
Modelo de um cozinheiro
Vaso cilíndrico em alabastro
Vaso em alabastro com alças
Fragmento de estátua de dignatário (cabeça)
Fragmento da estátua de um rei
Par de sandálias
Encosto de cabeça do escriba Neferrenepet
Unguentário em alabastro
Tubo de Kohl com aplicador
Colher cosmética zoomórfica
Pente em madeira
Paleta cosmética em forma de peixe
Caixa incrustada
Religião 01
Estátua de esfinge
Estátua da deusa Sekmet
Religião 02
Múmia de gato
Caixão em formato de peixe contendo múmia de peixe
Caixão e múmia de falcão
Estatueta em bronze da deusa Bastet
Caixão para gato
Culto funerário 01
Porta da tumba de Horemhep
Estela de Abkau
Mesa de oferendas de Montuemhat
SHABTIS
A tumba de Kha (vídeo)
Sarcófago e caixões 05
Caixão antropoide e tampa falsa
Caixão antropoide feminino usado para um homem
Livro dos mortos
Caixão e múmia de Tararo
Reconstrução da Tumba de Nefertari

ANEXOS

AUTORA: ANA PAULA DE OLIVEIRA GOMES
ORIENTADOR: DR. MARCÍLIO LIMA FALCÃO

MANUAL DE USO

PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA

UERN
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Exposição Virtual

EGITO ANTIGO:
do cotidiano à eternidade

MANUAL DE USO DA EXPOSIÇÃO VIRTUAL EGITO ANTIGO - DO COTIDIANO À ETERNIDADE

Autora: Ana Paula de Oliveira Gomes
Orientador: Dr. Marcílio Lima Falcão

PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA

UERN
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

ÍNDICE

Apresentação 3
Museu e Escola 4
Museu Virtual 6
Dicas de Museus e exposições virtuais 10
Conhecendo o Museu 14
Origem da Exposição 16
A exposição 18
Glossário 28
Materiais Complementares 29
Planejando a visita 30
Passo a passo 32
Sugestão de Sequência Didática 35
Durante a visita 40
Após a visita 42
Sugestões de atividade 44
Referências 50
Fontes das Imagens 52
Anexos 55

APRESENTAÇÃO

Bem-vindo(a) ao nosso manual de uso da Exposição Virtual: Egito Antigo - do cotidiano à eternidade. Essa ferramenta foi desenvolvida como resultado do Mestrado Profissional em Ensino de História (ProfHistória) e tem o objetivo de orientar professores e professoras para o trabalho com a exposição virtual.

Neste documento, você encontrará orientações práticas para integrar o museu virtual ao seu planejamento pedagógico, oferecendo aos alunos uma experiência interativa e imersiva.

O Museu Virtual permite que os estudantes explorem acervos históricos de forma dinâmica, proporcionando o acesso a exposições, artefatos e documentos que, de outra forma, poderiam estar fora de alcance. Com essa ferramenta, você poderá criar aulas e atividades que incentivem a curiosidade e o pensamento crítico, além de estimular discussões sobre temas históricos relevantes.

Estamos empolgados para ver como você utilizará o Museu Virtual para inspirar suas turmas e trazer a História à vida!

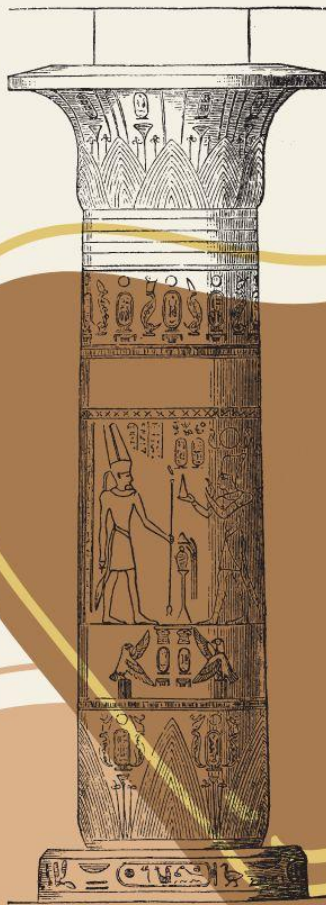
Vamos juntos transformar a educação e abrir as portas para um mundo de conhecimento!

Índice

MUSEU E ESCOLA

A relação entre museus e educação é evidente desde os primeiros museus. No Brasil, os museus de ciências começaram focando na coleta, classificação e estudo de coleções, enquanto ofereciam exposições e materiais didáticos para escolas públicas. Em 1958, o Rio de Janeiro sediou um seminário da UNESCO sobre a Função Educativa dos Museus, impulsionando debates sobre a educação museal, que já haviam ocorrido em Nova Iorque e Atenas.

Essa discussão continua relevante, com pesquisas e eventos acadêmicos abordando a educação nos museus, visto que a ideia de museu como espaço educativo é uma construção contínua. A conexão entre museus e educação tem ampliado o aprendizado, ao abordar tanto os novos usos dos objetos expostos quanto a relação com a educação patrimonial, que é vista como um território aberto a negociações e disputas, onde várias metodologias coexistem sem hegemonia única.

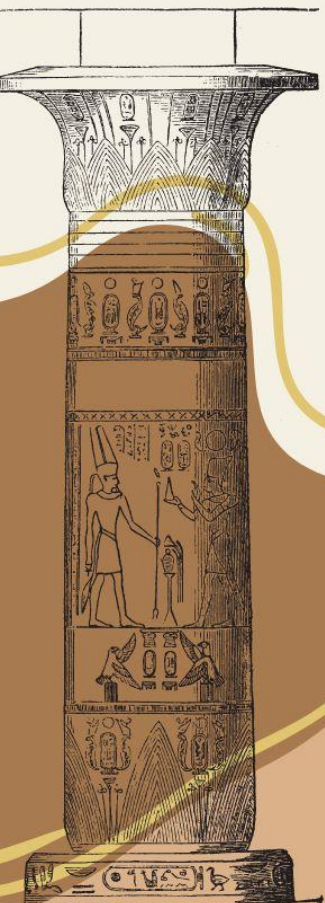


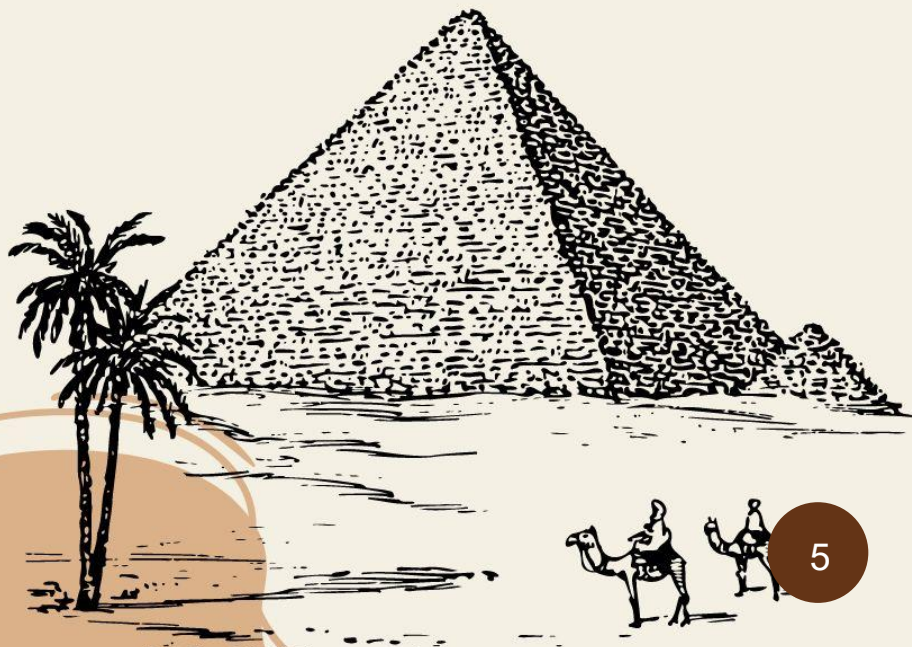
Para Fonseca (2009), os museus são espaços privilegiados de aprendizagem, pois proporcionam um contato direto com o patrimônio cultural, científico e histórico. Ele argumenta que a interação contribui para que os

os alunos desenvolvam uma compreensão mais profunda sobre os conteúdos estudados na escola, favorecendo a construção de saberes contextualizados e conectados com a realidade. Fonseca (2009) destaca que, ao incorporar visitas e atividades em museus, a escola amplia o acesso dos estudantes ao conhecimento e estimula o senso crítico.

A Educação Museal vai além das estratégias didáticas e metodológicas, abordando aspectos como acessibilidade, inclusão, inovação, mediação cultural e sustentabilidade. O foco não está apenas nos objetos expostos, mas na formação crítica dos visitantes, promovendo sua emancipação e atuação consciente na sociedade. Segundo Ramos (2001), essa educação deve envolver uma "alfabetização museológica," preparando os visitantes para interpretar a linguagem do museu e suas nuances.

Diferentes tipos de visita, como contemplativas ou educacionais, podem ter objetivos variados. Para estimular o olhar crítico, é essencial oferecer informações prévias que ajudem a preencher as lacunas de uma visita superficial. A escola desempenha um papel importante nesse preparo, proporcionando análise e reflexão sobre as exposições, organização das peças e relevância dos objetos, conectando-os aos temas estudados e à atualidade, para que a experiência no museu seja mais enriquecedora. Assim, os museus possuem um potencial educativo inestimável, sendo espaços que complementam o currículo escolar ao apresentar aos alunos diferentes perspectivas e interpretações sobre o passado e o presente.





MUSEU VIRTUAL

Índice

É possível que um museu caiba na palma da mão? Hoje em dia, essa questão emblemática é mais fácil de imaginar do que há 40 anos, quando os primeiros estudos sobre virtualidade e museologia surgiram. A ideia de um museu portátil e acessível de qualquer lugar, torna-se cada vez mais clara e viável com o avanço da internet. Um acervo com essas características esteve no centro das discussões ao longo do século XX, trazendo novas oportunidades geradas por essa difusão, e o cenário atual revela a concretização das expectativas daquele período

O termo "museu virtual" é usado para descrever diferentes conceitos, como metadados de objetos, acervos digitalizados e exposições em 3D, e não possui uma definição única. Termos como museu online, digital, eletrônico, hipermuseu, webmuseu e cibermuseu são usados para destacar nuances específicas. Magaldi e Scheiner (2023) distinguem, por exemplo, museus eletrônicos como aqueles que operam por meio de dispositivos eletrônicos, enquanto hipermuseus são baseados em hipermídia, e webmuseus são espaços na internet que exibem objetos digitalizados.

Tereza Cristina Scheiner descreve os museus virtuais como espaços "desterritorializados," sem localização fixa, existindo

apenas em meios digitais e continuamente recriados. existindo apenas em meios digitais e continuamente recriados. Esses museus oferecem acessibilidade e interação através de visitas virtuais, permitindo novas experiências e visões, criando um "museu sem paredes." A compreensão de museus virtuais requer também o esclarecimento de termos relacionados, como ciberespaço e patrimônio digital, com base nos estudos de autores como Pierre Lévy.

Os museus virtuais vêm ganhando destaque como ferramentas pedagógicas essenciais para a educação contemporânea, especialmente no contexto das salas de aula. Eucídio Pimenta Arruda (2007) argumenta que os museus virtuais possibilitam o acesso democratizado ao patrimônio cultural e científico, rompendo barreiras geográficas e econômicas que muitas vezes limitam o acesso aos museus físicos. Ele destaca que essa acessibilidade amplia as oportunidades de aprendizado, permitindo que os alunos explorem diferentes culturas e períodos históricos sem sair da escola.

Rosangela de Oliveira Duarte (2011) complementa essa visão ao afirmar que os museus virtuais oferecem uma experiência de aprendizagem dinâmica e interativa, na qual os estudantes podem acessar informações de forma lúdica e personalizada. Para Duarte, os recursos tecnológicos dos museus virtuais, como visitas guiadas e tours em 3D, tornam o ensino mais atrativo e envolvente, estimulando o interesse dos alunos e facilitando a compreensão de conteúdos complexos.

Camila Natally Dumbra (2015) aponta que a integração dos museus virtuais ao ambiente escolar pode enriquecer o currículo, proporcionando uma abordagem interdisciplinar. Segundo ela, os professores podem utilizar os acervos digitais para complementar as aulas com materiais visuais e interativos, oferecendo novas perspectivas sobre os temas estudados. Dessa forma, os museus virtuais não apenas ampliam o acesso ao conhecimento, mas também transformam o processo educativo em uma experiência mais completa e imersiva.

Os museus virtuais permitem uma visitação através do ambiente digitalizado onde o visitante pode gerar

outros meios de interação com os espaços e objetos que muitas vezes não é permitido na visita física. O visitante pode selecionar campos de interesse e visitar as salas a partir de sua própria lógica, onde na visitação presencial em sua maioria, não é possível. Também é possível visualizar os objetos de forma ampliada ou até mesmo em 3D, onde na visita física, essa visualização é limitada pela barreira física através de cúpulas de vidro, permitindo a visualização parcial do objeto e não da sua integralidade. A relação com a página virtual do museu também abre campos de interação com o usuário através de “[...] sugestões, reclamações, enquetes participativas, atividades lúdicas para o público infantil, opções de pesquisa, compras virtuais nas lojas dos museus, escolha de trilha sonora” (Mello, 2013, p.11). De acordo com Diana Lima e Pedro de Barros Mendes (2009) identificam três subdivisões dentro do conceito de Museus Virtuais:

- Grupo 1: Museus cujas coleções existem apenas no ambiente virtual, sem correspondência física.
- Grupo 2: Museus com coleções digitalizadas que existem tanto no espaço físico quanto no virtual.
- Grupo 3: Museus cujas coleções foram digitalmente convertidas do físico, mas existem apenas virtualmente.

Nos museus interativos, o ambiente virtual oferece uma experiência imersiva, onde o espaço e o itinerário podem diferir do museu físico. Eles incentivam uma participação ativa do visitante, permitindo que ele crie e organize sua própria coleção, personalizando a visita conforme seus interesses e interagindo com conteúdos digitais, como objetos 3D e vídeos de apoio.

Com base nessa classificação, a exposição "Egito Antigo: do cotidiano à eternidade" se enquadra no Grupo 3, por existir apenas no ambiente virtual, apesar de ter origem no meio físico.

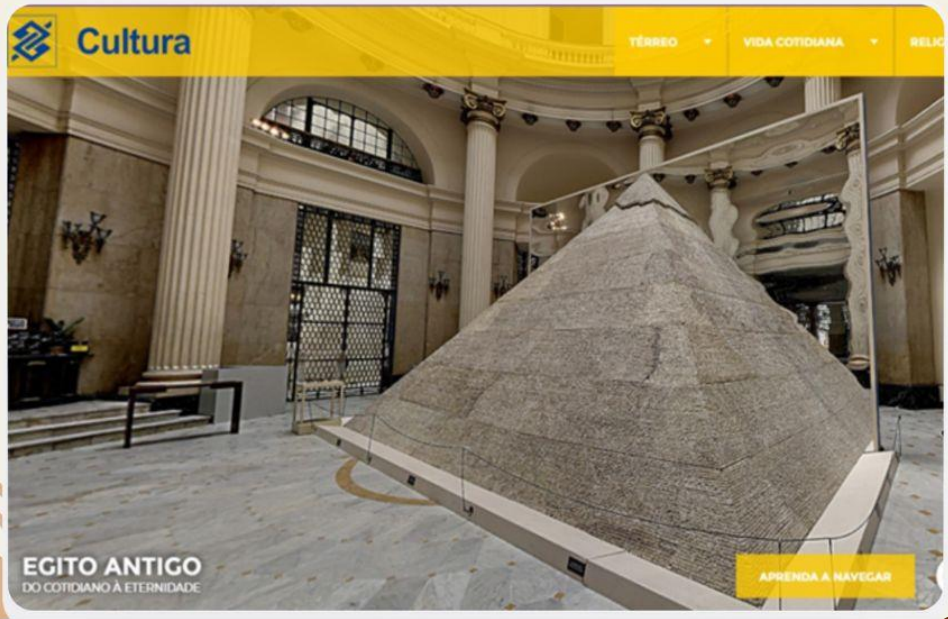
Exposição Virtual – Egito Antigo: do cotidiano à eternidade

A versão virtual da exposição "Egito Antigo: do cotidiano à eternidade" foi desenvolvida pela empresa Tour Virtual 360, responsável pela fotografia, vídeo e organização virtual da mostra, utilizando tecnologia para criar ambientes em 3D e digitalizar objetos com alta qualidade de imagem, incluindo opções para óculos de realidade virtual.

A exposição está disponível no site do Museu CCBB e no site da Tour Virtual 360, com uma interface simples que não requer equipamentos sofisticados para acesso. As gravações foram realizadas durante a passagem da exposição pelo CCBB no Rio de Janeiro, em 2020.

Entre as opções disponíveis, o visitante pode selecionar as salas e ambientes de acordo com suas preferências, escolhendo no menu inicial a área de interesse para iniciar a visitação. É possível também clicar nos artefatos para visualizar a descrição, informações e narração sobre a peça escolhida, além de ampliar a imagem para uma observação mais detalhada. No entanto, nesta versão virtual da exposição, não há a visualização em 3D dos artefatos para uma observação completa; o acesso se limita a uma fotografia ampliada do objeto. O site oferece opções de audiodescrição e Libras, atendendo a um público mais amplo. A narração é conduzida pelo próprio curador da exposição, Pieter Tjabbes, que orienta o visitante e traz informações adicionais, indo além das descrições das obras.

A exposição virtual é de fácil navegação, permitindo acesso intuitivo a crianças, jovens e adultos. Embora tenha sido criada em resposta ao período de pandemia e às restrições sanitárias de visitação presencial, a exposição permanece acessível até o ano de 2024 no site do CCBB. Isso amplia seu uso, inclusive para fins educacionais, já que os artefatos e a exposição física encerraram-se em 2021, com as obras retornando ao museu de origem em Turim. É imprescindível destacar que todas as imagens da exposição utilizadas neste manual de uso foram retiradas do catálogo da exposição “Egito Antigo: do cotidiano à eternidade”, mais informações sobre o museu e as origens das peças podem ser encontradas neste manual de uso.



Página inicial da exposição
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2024).

OUTROS MUSEUS VIRTUAIS

Índice

Temática Egito Antigo

Museu Egípcio - Cairo, Egito

O Museu Egípcio do Cairo, inaugurado em 1902, é um dos mais importantes museus de antiguidades do mundo, com uma vasta coleção de artefatos que abrangem mais de 5.000 anos da história do Egito. O museu abriga mais de 120.000 objetos, incluindo esculturas, sarcófagos, joias e, notavelmente, a coleção de tesouros de Tutancâmon, que inclui a famosa máscara funerária do faraó.

Página inicial da exposição virtual *Tut Hall*, do Museu Egípcio do Cairo.
Fonte: MUSEU EGÍPCIO DO CAIRO, disponível em: Tut Hall. Acesso em: 24 out. **2024.**

Brooklin Museum - Estados Unidos.

Museu Nacional de Arqueologia - Lisboa, Portugal.

The Metropolitan Museum of Art - New York, Estados Unidos

Neues Museum, Staatliche Museen zu Berlin - Berlim, Alemanha

National Museums Scotland - Edimburgo, Reino Unido

ATENÇÃO Professor(a)!

Nesta área dispomos de algumas dicas de museus virtuais de diferentes partes do mundo, que podem ser utilizados como recursos pedagógicos nas aulas de História.

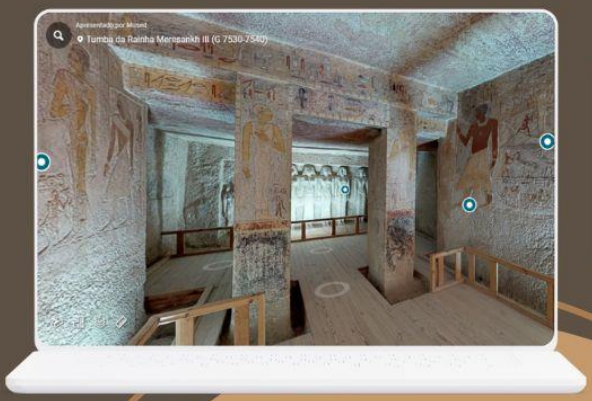
Diante das opções aqui listadas, em sua maioria, são disponibilizadas pela plataforma *Google Arts & Culture* com a virtualização em 3D do interior dos museus.

Ao planejar sua visita, é de suma importância que realize uma visita prévia para seleção de objetos e salas que deseja abordar na aula. Outro ponto relevante, é quanto a observância dos recursos destes ambientes virtuais, os museus aqui listados, não permitem visão ampliada dos objetos durante o trajeto da exposição, legendas ou textos explicativos ao clicar nos mesmos, não dispõe de áudio explicação ou visita guiada por mediador(a) de visitação, não dispõe de atalhos para salas específicas e nem de áudio descrição e intérprete de libras, necessitando assim um preparo maior do professor(a) para montar a visitação virtual e buscar informações sobre os objetos da exposição para promover uma mediação da visita retirando possíveis dúvidas e indagações dos discentes.

TUMBAS E MONUMENTOS

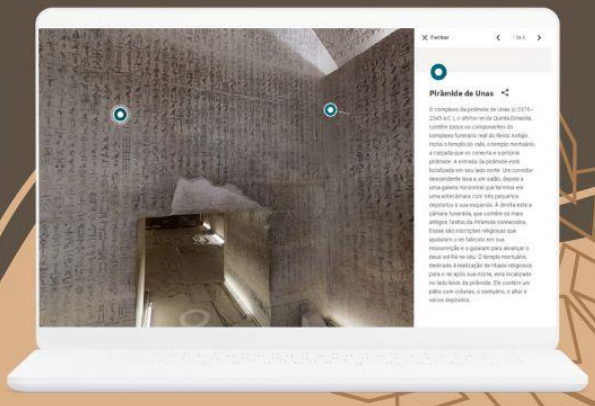
Temática Egito Antigo

Tumba da Rainha Meresankh III - Cairo, Egito

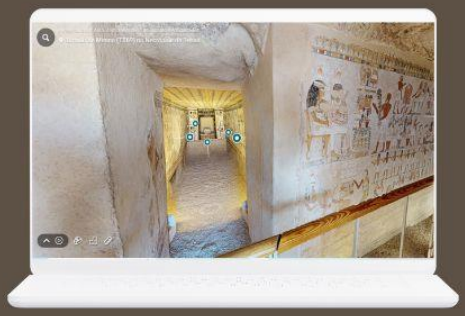


Em 2020, o Ministério do Turismo e Antiguidades do Egito, em parceria com o *American Research Center in Egypt* (ARCE), disponibilizou *tours* em realidade virtual de alguns dos mais importantes patrimônios históricos do Egito Antigo. O resultado são experiências imersivas e detalhadas por templos, tumbas e pirâmides construídos há mais de três mil anos. As virtualizações desses espaços foram feitas pela plataforma *Matterport* permitindo um acesso fácil e com virtualização em 3D de alta resolução, em alguns pontos são disponibilizadas legendas que podem ser traduzidas com o auxílio do *Google Translate* ou outros tradutores a depender do navegador de internet. Os *tours* não dispõem de áudio explicação ou visita guiada por mediador(a) de visitação, proporciona atalhos para salas específicas através de aba com a listagem de objetos ou espaços, mas não dispõe de áudio descrição e intérprete de libras. Mesmo com essas limitações, é possível explorar virtualmente o túmulo de Menna, na necrópole de Tebas, uma das mais visitadas e melhor preservadas tumbas dos nobres da 18ª dinastia, assim como a tumba da rainha Meresankh III, localizada na necrópole de Gizé.

Pirâmide de Unas - Gizé, Egito

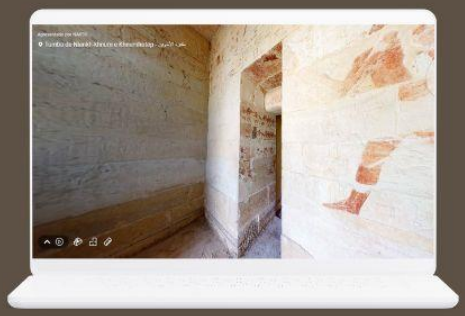


Túmulo de Menna na Necrópole de Tebas - Luxor, Egito

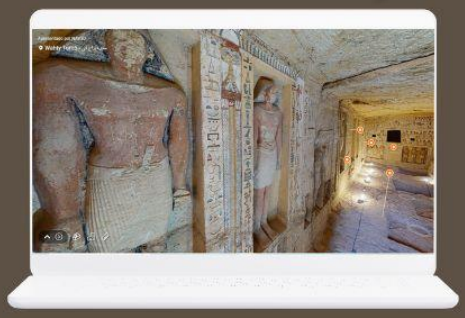


Complexo da Pirâmide de Degraus de Dhoser - Cairo, Egito

Tumba de Niankh-khnum e Khnumhotep - Cairo, Egito



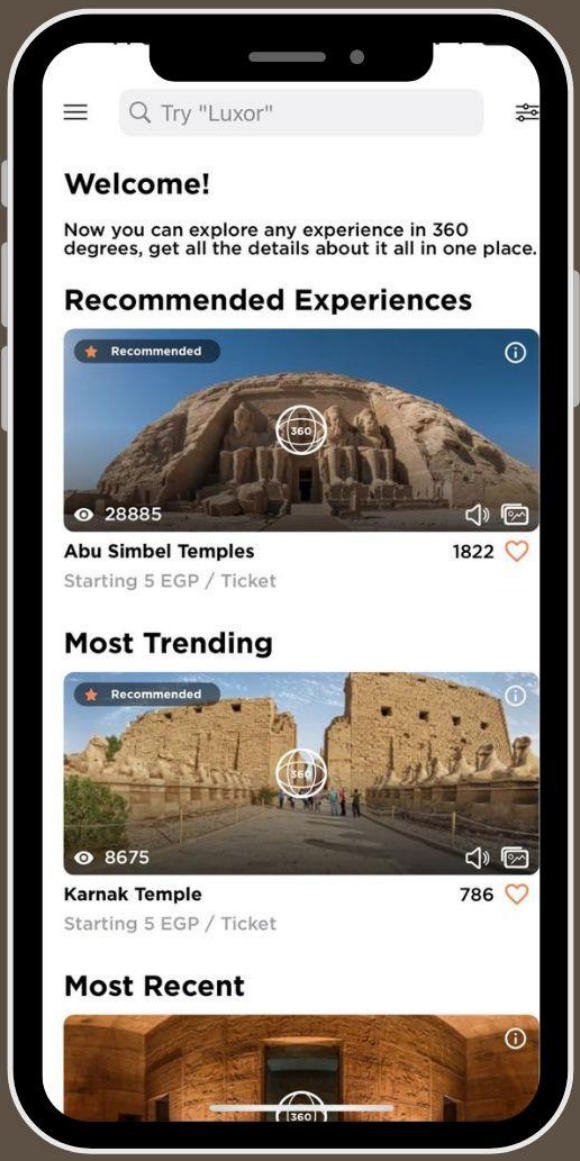
Túmulo de Wahty - Saqqara Egito



No celular:

AROUND EGYPT

O aplicativo *Around Egypt*, desenvolvido pela 34ML, é uma ferramenta gratuita para explorar os principais pontos turísticos do Egito. Disponível para dispositivos Android e iOS, ele oferece passeios em 360 graus por locais icônicos como templos, pirâmides e museus.
O app cobre destinos populares, como Cairo, Alexandria, Luxor e Aswan, e é voltado para amantes da história e turistas interessados em explorar o Egito remotamente.



CONHECENDO O MUSEU

Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro

O Centro Cultural Banco do Brasil – Rio de Janeiro (CCBB-RJ) é reconhecido como um dos museus mais visitados do Brasil, sendo destacado tanto pela mídia especializada quanto pelo site do governo Museus.br. Sua criação foi um marco na história dos museus brasileiros, tornando-se um modelo para o marketing cultural corporativo e a revitalização dos centros urbanos no país.

Localizado no centro do Rio de Janeiro, na Rua Primeiro de Março, o CCBB-RJ ocupa um edifício de 19.242 m², que faz parte de uma rede de espaços culturais mantidos pelo Banco do Brasil. O prédio foi projetado pelo arquiteto Francisco Joaquim Béthencourt da Silva e inaugurado em 1880. Inicialmente, abrigava a Associação Comercial do Rio de Janeiro e, a partir de 1922, tornou-se sede do Banco do Brasil. Diversas reformas ao longo dos anos alteraram a estrutura do edifício, preservando, no entanto, estilos arquitetônicos como o neoclássico, o art nouveau e o art déco.

A ideia de transformar o prédio em um centro cultural surgiu em 1986, sob a gestão de Camilo Calazans de Magalhães, então presidente do Banco do Brasil. O edifício passou por uma grande reforma para acomodar exposições, teatro, cinema e outras atividades culturais. A inauguração oficial do CCBB aconteceu em 12 de outubro de 1989, e o espaço foi aberto ao público cinco dias depois, com uma programação dedicada a Machado de Assis.

Atualmente, o Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro (CCBB-RJ) continua sendo um dos principais polos culturais do Brasil, oferecendo uma vasta programação que inclui exposições de arte, peças de teatro, mostras de cinema, palestras e atividades educativas atraindo tanto o público local quanto turistas, consolidando-se como um espaço de referência para a cultura e as artes.

Com entrada gratuita ou a preços acessíveis, o CCBB-RJ desempenha um papel importante na democratização do acesso à cultura no Brasil, sendo amplamente reconhecido por suas contribuições à cena artística nacional.

Fachada Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro

Sua construção envolveu materiais de alta qualidade, como mármore e granito, e a restauração realizada no início dos anos 2000 preservou a beleza original enquanto modernizou as instalações. Nos andares inferior e superior, o CCBB abriga uma variedade de espaços multifuncionais, como auditórios e salas de exposição, que recebem eventos culturais.

Origem da exposição

A exposição “Egito antigo do cotidiano à eternidade” foi organizada por diversas instituições brasileiras e apresenta 140 peças do Museo Egizio de Turim, na Itália, um dos maiores acervos egiptológicos do mundo. Fundado em 1824, o museu abriga cerca de 40 mil artefatos que ilustram a história do Egito Antigo. As peças expostas são resultado de escavações realizadas entre os séculos XIX e XX, destacando a importância de colaboradores como Bernardino Drovetti e os estudos de Jean-François Champollion.

Ernesto Schiaparelli, que se tornou diretor do museu em 1894, foi fundamental na ampliação do acervo, conduzindo campanhas arqueológicas no Egito. Sua equipe encontrou muitos itens significativos, como o túmulo intacto de Kha e Merit, que continha 550 artefatos, incluindo o Livro dos Mortos de Kha e sarcófagos decorados. Essas descobertas oferecem uma visão rica dos costumes funerários e da vida cotidiana dos antigos egípcios.

Além de Deir el-Medina, Schiaparelli também explorou outros sítios arqueológicos como Gebelein e Asyut, onde descobriu elementos funerários que revelaram práticas de sepultamento singulares.

As escavações em Gebelein, por exemplo, revelaram uma tumba datada da V Dinastia com pinturas que retratam cenas de oferendas funerárias. Esses achados ajudaram a compreender melhor os hábitos e costumes da sociedade egípcia ao longo das dinastias.

O Museu Egizio, ao longo dos anos, também se dedicou a preservar artefatos ameaçados, como o templo rupestre de Ellesyia, doado pelo governo egípcio durante uma campanha de resgate na Núbia. A coleção inclui peças de grande valor estético, como a tela pintada de Gebelein e o conjunto funerário da rainha Nefertari. A exposição no Brasil destaca não apenas a arte, mas também os aspectos sociais e culturais da civilização egípcia, proporcionando uma visão abrangente de seu legado histórico.

Fique de olho!

O Museu Egizio de Turim tem uma origem complexa, marcada pela aquisição de artefatos egípcios, muitos dos quais foram saqueados durante o século XIX. Após o fim do Império Napoleônico, muitos desses objetos foram distribuídos pela Europa, incluindo a família Savóia, fundadora do museu. Apesar de algumas aquisições terem sido legais, Elizabeth Simpson (2011) destaca que a maioria ocorreu sem respeitar a legislação local, levando à prática de saques e dificultando a transparência sobre como os objetos foram obtidos.

Nas últimas décadas, a discussão sobre a repatriação dos artefatos do Museu Egizio tem ganhado força, impulsionada por reivindicações de pesquisadores e autores desde as décadas de 1980 e 1990. Especialistas como Elizabeth Simpson, Iris Engstrand e Salima Ikram discutem as complexidades éticas e legais envolvidas, além da importância cultural e política desses bens para o Egito, que afetam a identidade e o sentido de pertencimento da sociedade egípcia.

As questões relacionadas à propriedade dos artefatos levantam debates sobre a legalidade e moralidade dessas aquisições, uma vez que muitos foram obtidos durante períodos de ocupação e exploração. O governo egípcio tem exigido a devolução não apenas dos itens do Museu Egizio, mas também de outros museus globais, argumentando que esses bens são parte essencial da herança cultural do Egito e devem retornar ao seu local de origem.

A EXPOSIÇÃO

A exposição do acervo do Museu Egizio de Turim no Brasil foi uma iniciativa cultural significativa, composta por artefatos inéditos da reserva técnica e objetos das galerias permanentes. O objetivo principal foi estabelecer uma ponte simbólica entre a antiga civilização do Vale do Nilo e a história da América do Sul. A mostra foi planejada para ser realizada em quatro cidades: Rio de Janeiro, São Paulo, Brasília e Belo Horizonte, entre 2019 e 2020.

As datas da exposição foram alteradas devido à pandemia de COVID-19, que resultou em adaptações nas regras de visitação, especialmente em São Paulo e Brasília. Os visitantes precisavam agendar suas visitas através do aplicativo Eventim ou do site do evento, limitando o número de pessoas presentes ao mesmo tempo.

Apesar desses desafios, a exposição se destacou e recebeu elogios em suas primeiras cidades, refletindo o interesse do público pela cultura egípcia.

No Rio de Janeiro, a mostra atraiu mais de 1,4 milhões de visitantes, sendo considerada “a melhor mostra internacional de 2020” pela Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA). Esse sucesso demonstrou a aceitação e o fascínio do público brasileiro pela história e arte do Egito Antigo.

O evento foi uma oportunidade única para os visitantes se conectarem com uma cultura rica e histórica.

Com o fechamento temporário da exposição, um webinar online foi realizado em abril de 2020, com o curador Pieter Tjabbes. Transmitido pelo canal da Agência Galo, o evento permitiu que os participantes interagissem com o curador, enviando perguntas sobre a mostra. O webinar alcançou mais de 23 mil visualizações no YouTube, oferecendo uma alternativa educativa durante a suspensão das visitas presenciais.

Além do webinar, um catálogo-livro foi produzido, documentando a história do Museu Egizio e detalhando os 140 artefatos expostos, com imagens e informações sobre cada item. Para complementar o aprendizado, um almanaque educativo foi desenvolvido pelo programa CCBB Educativo de Arte e Educação, auxiliando professores na contextualização do conteúdo apresentado na exposição.

A organização da mostra foi dividida em três grandes temáticas: vida cotidiana, religião e eternidade. Cada seção apresentou uma tipologia específica de artefato arqueológico, contextualizada através de coloração e iluminação projetadas para evocar diferentes aspectos sensoriais.

As cores escolhidas — amarelo para a vida cotidiana, verde para a religião e azul para as tradições funerárias — contribuíram para uma experiência imersiva e significativa para os visitantes.

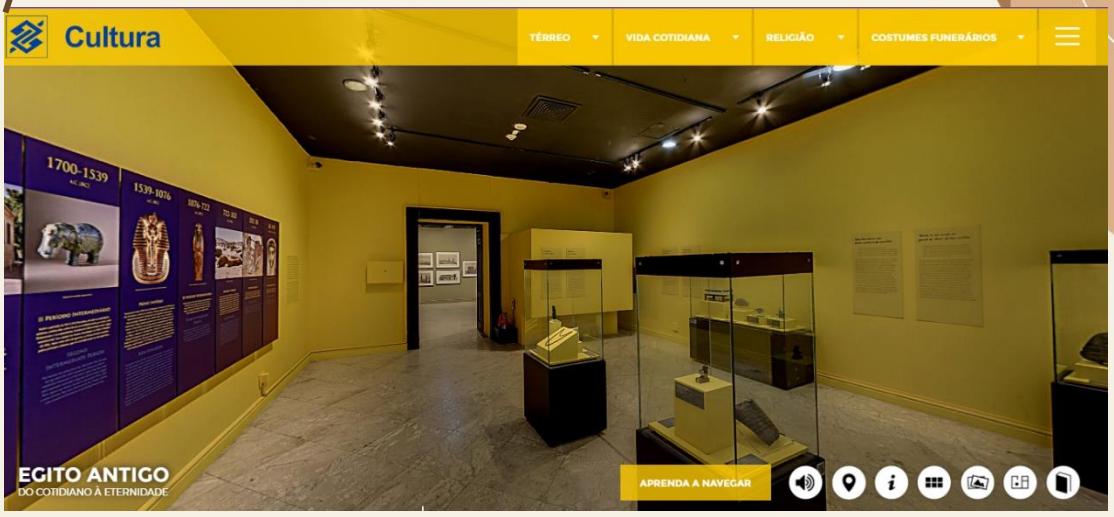
Organização da Exposição

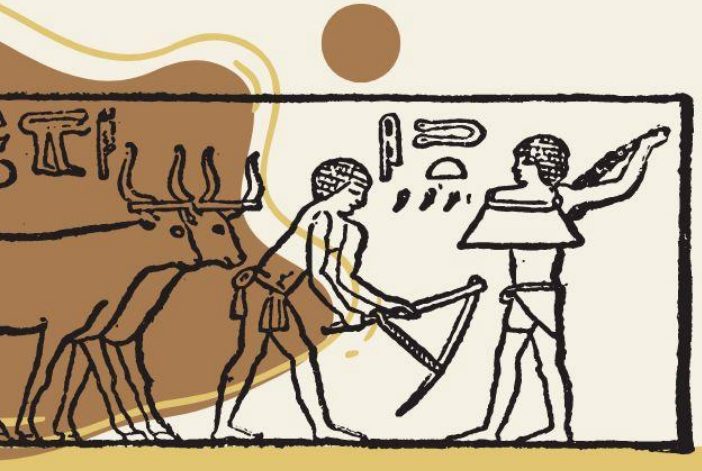
Na área amarela, destinada à vida cotidiana, a cor expressa a associação com o sol e cultos solares. Segundo Paolo Marini “lembra tanto a cor do ouro, material precioso de que era feita a pele dos deuses, como também a tonalidade do ocre mais comumente utilizada em Deir el-Medina” (MARINI, 2020, p.27) vilarejo em que foi encontrada a maior parte das informações sobre a vida cotidiana dos antigos egípcios por ser local em que residiam os operários que trabalhavam no Vale dos Reis e no Vale das Rainhas.

Nesta área contém peças do cotidiano dos egípcios; desde ferramentas de trabalho; chinelos; adornos; um fragmento de parede que retrata uma cena agrícola (V dinastia); um modelo de um cozinheiro (I período Intermediário); vasos cilíndricos em alabastro com e sem alças; tigela em faiança azul (XVIII dinastia); fragmentos de estátuas de reis e dignatários; estátua de Nebnetjeru e sua esposa (XVIII

dinastia); um encosto de cabeça do escriba Neferrenepet (Novo império); entre outros artefatos, que compõe a temática sobre vida cotidiana.

Página inicial do setor amarelo, intitulado de Vida Cotidiana.
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2024).



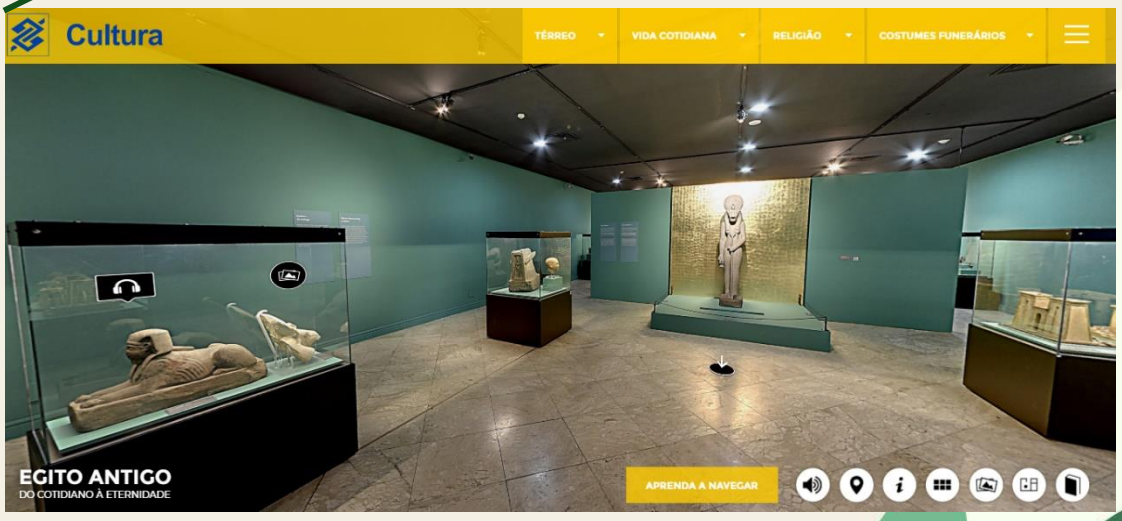


SETOR VERDE - RELIGIÃO

Na área verde destinada à religião, a cor é vinculada ao renascimento e regeneração. Segundo Marini, o verde faz ligação ao papiro, planta característica do Nilo, simbolizando vida nova. Expressando o sentido que a religião trazia para os antigos egípcios. Nesta área, toda a iluminação foi pensada especialmente para trazer ao visitante a experiência de estar nos antigos templos e em contato com grandes estatuetas, maquetes de templos egípcios, urnas funerárias e amuletos.

Esta seção, reúne um vasto acervo de estatuetas de Deuses, amuletos entre outros objetos. Entre estes podemos destacar: modelos de templos nubianos (XIX dinastia); capitel hatórico (período grego); capitel palmiforme (médio império); estátua de Amenmose; fragmento de estátua de um sacerdote; estátua de esfinge (período romano); fragmento de estátua do deus Ápis (novo império); estela de Tutmés III; estatuetas de bronze de diversas divindades; estátua da deusa Sekhmet (XVIII dinastia); uma sítula (XVIII dinastia); múmias e caixões de animais; entre outros objetos religiosos que compõem a ala sobre religiosidade.

Página inicial do setor verde, intitulado de Religião.
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2024).

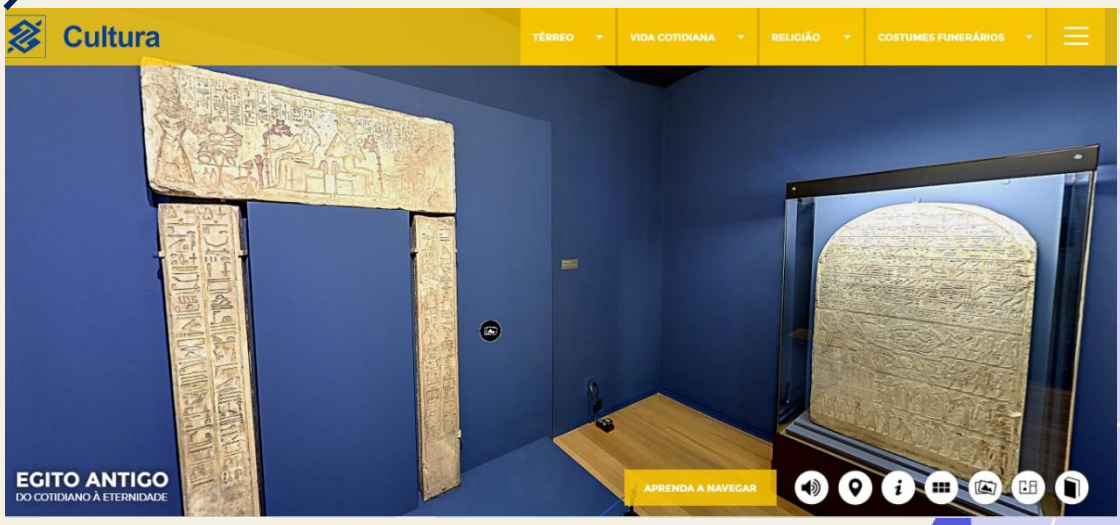


SETOR AZUL - ETERNIDADE

Na área azul, intitulada de eternidade, o azul noturno caracteriza as salas das tradições funerárias. Marini relata essa área com uma relação de simbolismo da religiosidade egípcia onde seria “a fase em que a deusa Nut engolia o sol, o qual passava pela escuridão de seu ventre, era associada ao reino dos mortos, os quais viviam no Ocidente, onde o sol se punha” (MARINI, 2020, P.29). Outra relação da cor azul está associada à cor do lápis-lazúli, minério precioso utilizado pelos egípcios. A iluminação da seção é ainda mais tênue do que da sala anterior fazendo referência às câmaras funerárias onde os objetos eram colocados.

Entre os artefatos desta sessão podemos citar: O piramídio de Khonsu (XIX dinastia); a porta da tumba de Horemheb (XVIII dinastia); a estela falsa-porta de Baki (XVIII dinastia); estela de Abkau (XII dinastia); mesa de oferendas de Montuemhat (XXV dinastia); caixões do antigo e médio império; fragmento de tampa de um sarcófago antropoide (XIX dinastia); caixões amarelos e antropoides; múmia; vasos canópticos de Horteb (XXVI dinastia); estatuetas em madeira; o livro dos mortos em toda sua extensão e em ótimo estado de conservação, permitindo o visitante a observa com clareza nas imagens os desenhos e hieróglifos que compunham este artefato; escaravelhos; amuletos; shabtis; entre outros.

Página inicial do setor azul, intitulado de Eternidade.
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360. (2024).



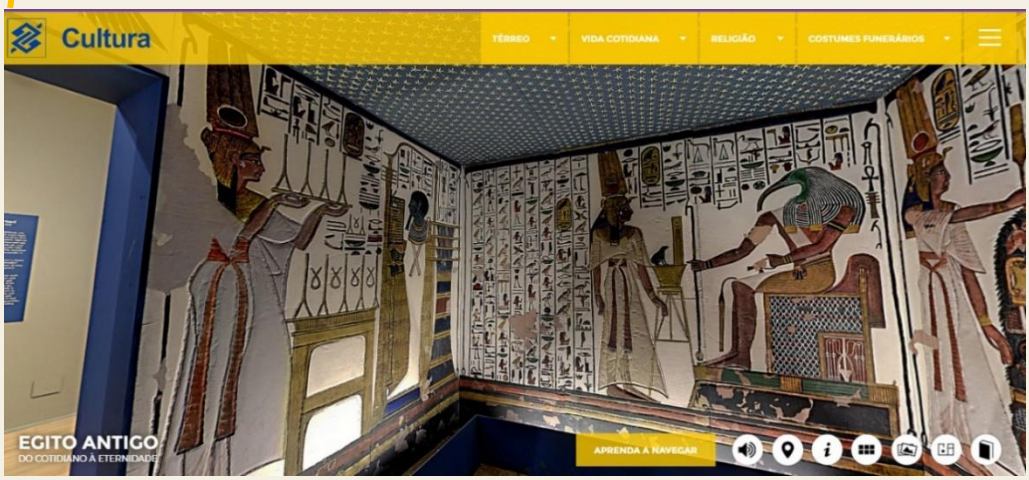
OUTROS SETORES

A exposição também apresenta uma seção interativa, com um vídeo de reconstrução 3D de monumentos, baseado em dados reais, que permite ao visitante percorrer lugares no Egito Antigo. São desenvolvidas atividades lúdicas como tirar selfies com a esfinge ou a pirâmide e a reconstrução da tumba da rainha Nefertari. A sala que abriga a reconstrução da tumba de Nefertari foi reconstruída para a exposição e dispõe de pinturas nas paredes e teto sobre seu trajeto para a outra vida. O texto em hieróglifos contém fórmulas mágicas do Livro dos Mortos, em uma das paredes, Nefertari é retratada apresentando alimentos ao deus Osíris, deus do Mundo Inferior, e ao deus Aton.

A exposição também dispõe de material educativo como fruto da exposição executada pelo Programa CCBB Educativo – Arte & Educação, através de uma equipe multidisciplinar que contam com pedagogos, artistas, especialistas em design entre outros.

No almanaque os visitantes encontram: imagens, mapas, atividades, jogos, curiosidades e proposições relacionadas ao Império Egípcio. O material dispõe de linguagem de fácil assimilação voltado para crianças e adolescentes, contém desenhos e figuras coloridas que chamam a atenção do leitor.

Página da reconstrução da tumba de Nefertari
Fonte: Página da exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade no site Tour Virtual 360, (2024).



As paredes desta sala, a rainha Nefertari está acompanhada por diversos deuses do além-vida: Ptah, Thoth, Osíris, Aton e Ra. Os rostos de alguns desses deuses são representados em verde, simbolizando sua juventude eterna.

GLOSSÁRIO

Côvado Real: O Côvado egípcio é uma unidade de medida utilizada no Egito antigo. O Côvado comum média aproximadamente o comprimento do antebraço. O “côvado real” tinha aproximadamente o comprimento do antebraço e da palma da mão do faraó, sendo assim um pouco mais longo.

Shabtis: pequenas estatuetas, colocadas nas tumbas, representando servos cuja função era substituir o morto em seus trabalhos na pós-vida.

Jarros Canopos: era um recipiente utilizado no Antigo Egito para colocar órgãos retirados do morto durante o processo de mumificação.

Alabastro: é uma designação aplicada a dois minerais distintos: gesso (sulfato de cálcio hidratado) e calcita (um carbonato de cálcio).

Faiança: é um material cerâmico não-argiloso, de superfície vítrea que lhe confere uma gama de cores vivas entre o azul e o verde.

Ostracon: é um fragmento de cerâmica (ou pedra), normalmente quebrado de um vaso.

Zoomórfica: Que tem forma de animal ou apresenta figura de animais

Tubo de Kohl: é um recipiente que armazena o Kohl, um cosmético usado para escurecer os olhos e como máscara de olhos. O Kohl é uma pasta obtida a partir da mistura de carvão, cinzas e malaquita, um mineral.

Capitel: parte superior da coluna, de pilar, pilastra ou similar.

Estela: monumento monolítico feito em pedra vertical.

Sítula: Vaso redondo para guardar água.

Piramídio: É o termo arqueológico para a pedra angular ou a peça superior de uma pirâmide ou obelisco egípcio.

Antropoide: que tem formato de homem.

MATERIAIS COMPLEMENTARES

Catálogo da Exposição

O catálogo da exposição oferece uma coleção de imagens de artefatos e ensaios de especialistas sobre o Egito Antigo. Organizado por temas, é um guia valioso para visitantes e estudiosos, combinando estética e conteúdo informativo.

Webinar

O webinar "Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade" traz especialistas que discutem a vida cotidiana, religião e a busca pela eternidade no Egito Antigo. Com interação ao vivo, o evento proporciona uma experiência enriquecedora para os participantes.

Ministério da Cidadania apresenta
Banco do Brasil, BB DTVM e BB Seguros apresentam e patrocinam
EGITO ANTIGO:
DO COTIDIANO À ETERNIDADE
Programa CCBB Educativo - Arte & Educação
Convite à ativação

Cartilha para alunos(a)

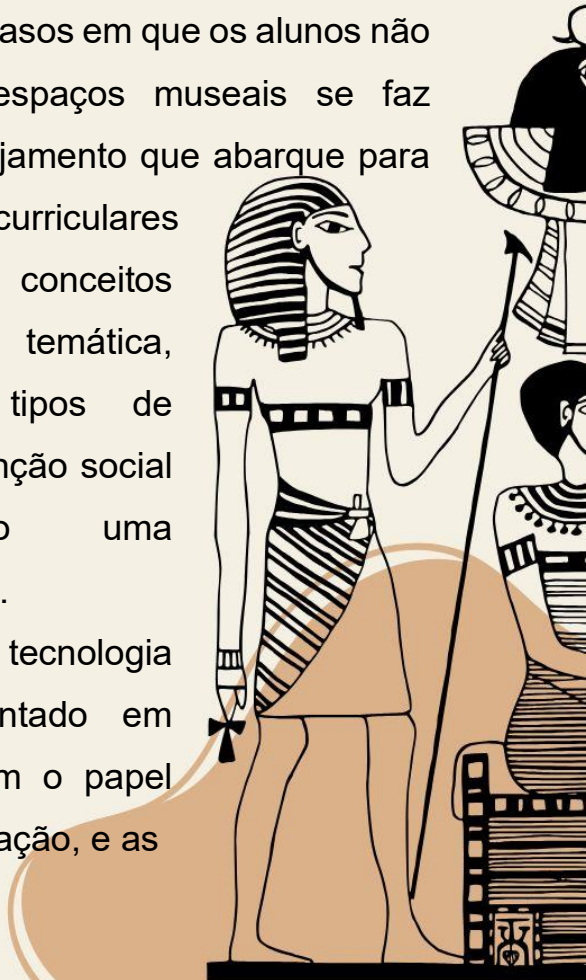
A cartilha para alunos e alunas da exposição "Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade" é uma ferramenta educativa que visa engajar jovens mentes na descoberta do Egito Antigo. Com linguagem simples e atividades interativas, a cartilha apresenta temas como a vida cotidiana, as tradições e as crenças dos antigos egípcios. Além de informações históricas, os alunos são incentivados a desenvolver sua criatividade por meio de exercícios que envolvem arte e escrita. Uma maneira divertida e educativa de explorar uma das civilizações mais intrigantes da história

Índice

PLANEJANDO A VISITA

O planejamento metodológico é uma etapa essencial na construção de aulas significativas, pois guia o professor no processo de mediar conteúdos e antecipar desafios. Ao estruturar uma aula, o professor deve considerar fatores como a faixa etária dos alunos, os recursos disponíveis e o nível de aprendizado da turma. É importante planejar com clareza os objetivos de aprendizagem, pois isso oferece flexibilidade para adaptar a aula em caso de imprevistos.

Ao usar museus virtuais como ferramenta didática, uma das primeiras indagações que o professor(a) deve fazer é: Meus alunos e alunas conhecem ou foram a um Museu? Esse questionamento é fundamental para conhecer o perfil da turma e iniciar o planejamento das aulas que se seguem, em casos em que os alunos não têm contato com espaços museais se faz necessário um planejamento que abarque para além dos conteúdos curriculares o trabalho com conceitos voltados a temática, apresentação de tipos de museus, qual sua função social etc, promovendo uma alfabetização museal.



O uso dessa tecnologia deve ser fundamentado em autores que estudam o papel dos museus na educação, e as

técnicas podem ser adaptadas para garantir uma aprendizagem interativa e contextualizada.

Para a produção desse planejamento, o professor deve refletir sobre a narrativa que o museu transmite e como isso afeta a interpretação dos alunos. Um museu não é neutro; sua organização e seleção de objetos refletem um propósito específico. Para garantir uma experiência crítica e reflexiva, o professor deve visitar previamente o museu, entender sua curadoria e preparar os alunos para reconhecerem que os objetos expostos têm um sentido simbólico além de seu uso original.

Além disso, é essencial evitar a passividade comum em visitas escolares e promover a Pedagogia do Objeto, onde os artefatos são usados para desenvolver o pensamento crítico, a criatividade e o entendimento de que a história é construída por meio da interpretação de diferentes fontes, explicando que os objetos expostos passaram por um processo de musealização, ou seja, perderam seus sentidos originais para ganhar um significado simbólico no museu. O uso desses artefatos em sala de aula deve ir além da mera ilustração do passado, promovendo a análise crítica e o desenvolvimento de novas interpretações e conhecimentos históricos por parte dos estudantes.

Se faz necessário que o planejamento para a aula visitação ocorra com antecedência, uma vez que é de suma importância promover aos alunos e alunas um trabalho anterior sobre alfabetização museal, assim como a apresentação do conteúdo e contextualização histórica diante do tema que o museu aborda.

Por fim, é sugerido que o professor planeje a visita de forma estruturada, escolhendo previamente os objetos ou salas que serão explorados para não sobrecarregar os alunos. Também é importante que os estudantes estejam cientes dos objetivos da visita, compreendendo que ela visa à aprendizagem e não apenas ao entretenimento. Com base nessas diretrizes, o planejamento da sequência didática deve alinhar-se às competências da BNCC, promovendo uma metodologia participativa e crítica promovendo aprendizagens significativas.

PASSO A PASSO

Planejando...

- **Conhecer a turma (sondagem)**

Realizar uma sondagem permite que o professor compreenda os interesses, conhecimentos prévios e habilidades dos alunos, adaptando a experiência da visita virtual ao nível de compreensão e às expectativas da turma. Isso facilita o planejamento de uma experiência mais personalizada e significativa para os estudantes.

- **Definir os Objetivos de Aprendizagem articulando com os conteúdos e habilidades previstas para a série/ano**

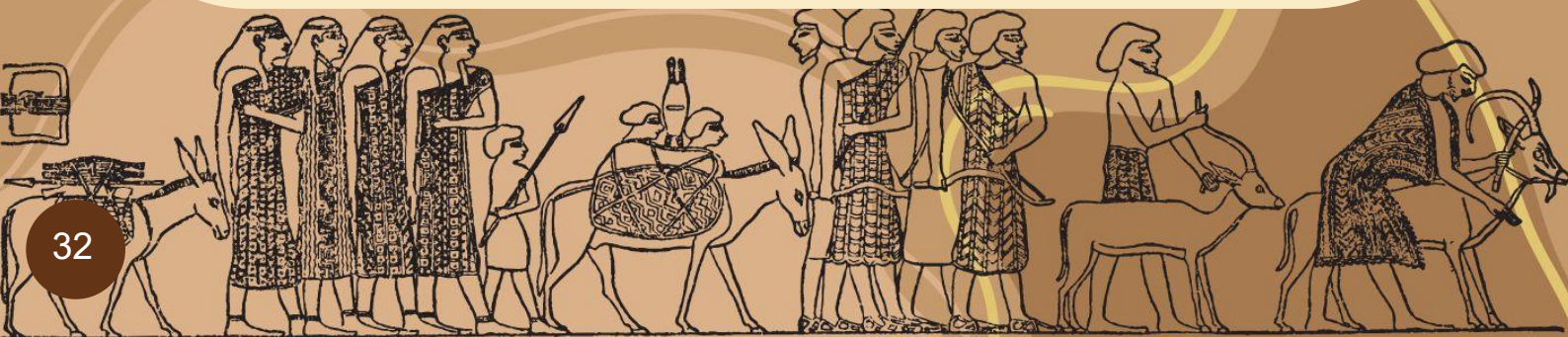
Definir os objetivos de aprendizagem é essencial para garantir que a visita ao museu virtual seja mais do que uma atividade recreativa, conectando-a diretamente aos conteúdos curriculares e às habilidades que se espera que os alunos desenvolvam. Isso orienta tanto a preparação do professor quanto a forma como os alunos irão processar o que aprenderem.

- **Escolher o Museu e a ferramenta virtual**

A escolha do museu deve estar alinhada aos temas que estão sendo trabalhados em sala de aula e às tecnologias que os alunos e o professor conseguem acessar. Optar por uma ferramenta virtual amigável, que permita uma navegação interativa, facilita o envolvimento dos alunos e aumenta a eficiência da atividade.

- **Pesquisa prévia sobre o acervo do museu**

O professor deve estar familiarizado com o conteúdo e os itens exibidos no museu virtual para guiar os alunos de forma eficaz. A pesquisa prévia permite que ele destaque peças-chave, compartilhe informações detalhadas e responda perguntas com confiança, enriquecendo a experiência de aprendizagem.



- **Contextualização histórica e cultural**

Oferecer uma contextualização antes da visita ajuda os alunos a entender o significado das obras e artefatos no museu. Isso cria um quadro de referência que torna as exposições mais compreensíveis e significativas, além de promover uma apreciação mais profunda do valor histórico e cultural dos itens expostos.

- **Preparação para o uso da tecnologia**

Estar preparado para usar a plataforma digital do museu e outras ferramentas tecnológicas evita contratempos técnicos e garante que a visita virtual ocorra sem interrupções. O professor deve testar previamente o ambiente virtual para se familiarizar com suas funcionalidades, como navegação, zoom em obras, ou recursos audiovisuais.

- **Realizar a seleção de objetos e salas que serão trabalhados**

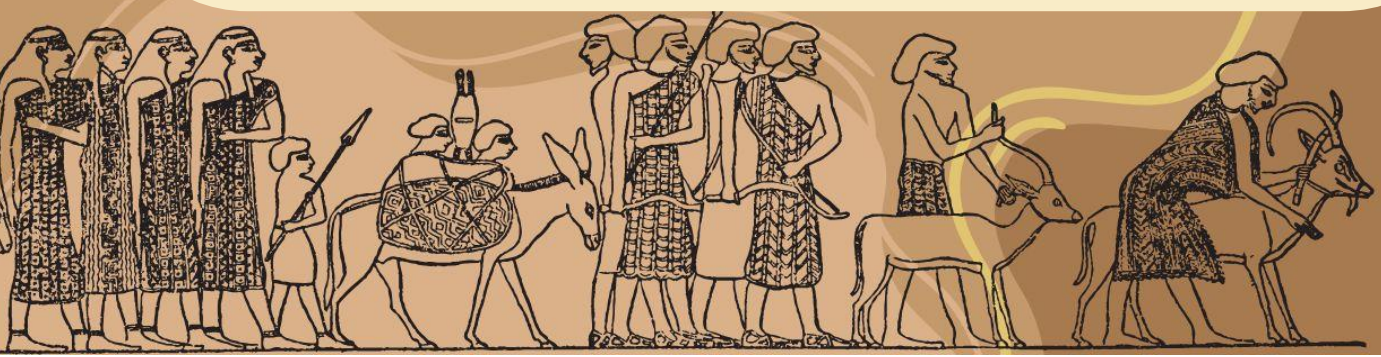
Fazer uma visita prévia possibilita que o professor identifique as seções e objetos mais relevantes para o conteúdo da aula. Isso ajuda a otimizar o tempo de visita e garante que os alunos vejam os itens mais adequados aos objetivos de aprendizagem, criando uma experiência mais coesa e produtiva.

- **Realizar o planejamento de aula de Educação Museal para preparar os alunos(a) para a visita.**

O planejamento de uma aula preparatória é crucial para que os alunos compreendam o contexto e os conceitos por trás dos objetos que irão observar. Essa preparação os ajuda a desenvolver uma visão crítica e analítica durante a visita, tornando a experiência mais enriquecedora e promovendo reflexões mais profundas.

- **Planejar a exploração do museu e como se dará o passo a passo metodológico da visitação.**

Um planejamento detalhado sobre como se dará a exploração do museu garante que a atividade siga uma sequência lógica, com foco nos objetivos pedagógicos. Um passo a passo claro auxilia na organização e permite que os alunos explorem o museu de maneira mais direcionada e eficaz.



- **Preparar os Materiais de Apoio e atividades para as aulas.**

Materiais de apoio, como guias de visita, mapas do museu, fichas de análise ou roteiros de observação, ajudam os alunos a se orientarem durante a visita e a registrarem suas impressões. Isso complementa a experiência e permite que os estudantes consolidem o que aprenderam durante a visitação.

- **Planejamento de atividades interativas.**

O planejamento de atividades interativas, como discussões ou projetos pós-visita, mantém os alunos engajados e incentiva uma participação ativa. As interações aumentam a retenção do conhecimento e possibilitam que os alunos explorem os conceitos apresentados no museu de forma prática e colaborativa.

- **Elaboração de estratégias de avaliação**

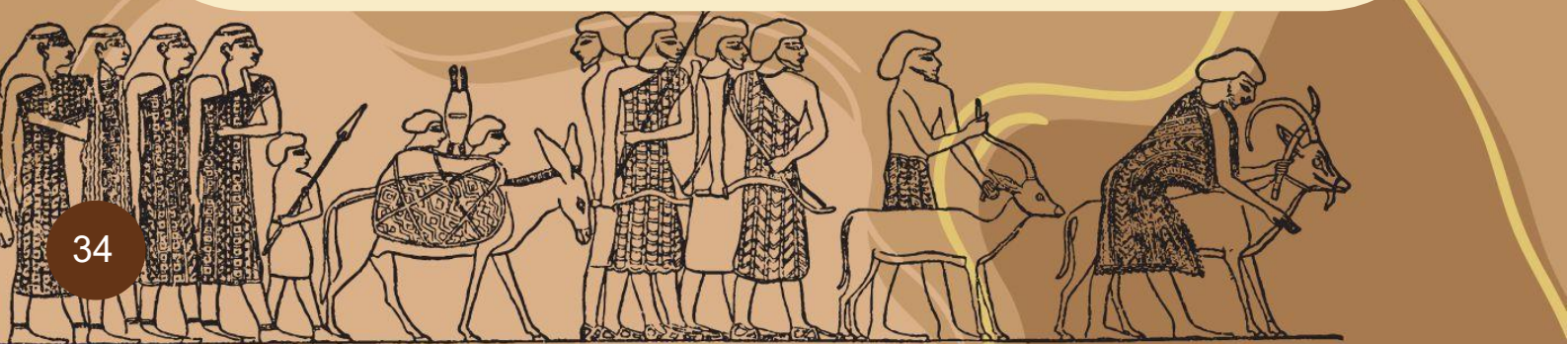
A criação de métodos para avaliar o aprendizado após a visita permite que o professor verifique a compreensão dos alunos e sua capacidade de aplicar os conhecimentos adquiridos. Isso pode incluir questionários, relatórios reflexivos ou discussões em grupo, incentivando o pensamento crítico e a reflexão sobre o que foi visto.

- **Reservar e preparar equipamentos tecnológicos para a visita.**

Garantir que os equipamentos necessários, como computadores, tablets, datashow, notebook, caixa de som, cabos e acesso à internet, estejam disponíveis e funcionando corretamente evita imprevistos técnicos que possam comprometer a experiência da visita virtual. Uma preparação adequada garante uma fluidez na atividade.

- **Realizar uma simulação prévia da visita.**

Fazer uma simulação prévia permite identificar problemas técnicos e logísticos que possam surgir durante a visita real. Isso dá ao professor a oportunidade de fazer ajustes e garantir que tudo funcione perfeitamente no dia da visita, proporcionando uma experiência tranquila para os alunos.



SUGESTÃO

Sequência Didática

Dados de Identificação:
Série: 6º ano EF
Período: Segundo Bimestre
Duração: 2 aulas de 100 minutos

TEMA: O MUSEU VAI À SALA DE AULA – MUSEU VIRTUAL E ANÁLISE DE OBJETOS MUSEALIZADOS

CONTEÚDOS:
AULA OFICINA
Conceito de museu;
Conceito de museu virtual;
Espaços museais;
Tipos de museus virtuais;
Organização dos acervos;
Análise de objetos – treinando o olhar;

AULA VISITAÇÃO

Orientação para a visita virtual;
Origem dos artefatos e repatriação ao Egito;
Cronologia do Antigo Egito
Sociedade Egípcia e classes sociais
Práticas cotidianas
Formas de escrita
Religião e práticas religiosas
Cultos funerários e mumificação

OBJETIVOS:

Geral: Compreender a exposição virtual Egito Antigo: do cotidiano à eternidade como espaço gerador de aprendizagem através da análise dos objetos musealizados.

Específicos:
Compreender o conceito de museu, assim como seus diferentes formatos;

Compreender que a seleção dos objetos e organização do museu segue uma intencionalidade, uma narrativa.
Compreender que o museu e seus objetos permitem a construção de conhecimento;
Fomentar a análise de fontes da cultura material através da observação, estimulando a aprendizagem histórica;
Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas);
Ampliar o conhecimento dos alunos e alunas sobre a temática Egito Antigo através da exposição.

METODOLOGIA:

01. AULA OFICINA: O MUSEU VAI A SALA DE AULA – CONVERSANDO SOBRE OS MUSEUS E SEUS OBJETOS
Duração: 100 minutos

Local: sala de aula

- Distribuir aos alunos e alunas diversas imagens de tipos de museus distintos para que possam analisar;
- Construir um debate com os alunos e alunas utilizando a seguinte pergunta geradora: O que essas imagens estão representando? Como podemos tirar tais conclusões? Que pistas estas imagens estão nos dando?
- Apresentar aos alunos e alunas, através de slides, os questionamentos que estavam presentes no questionário e quais respostas os alunos deram para estas perguntas com suas devidas justificativas para fomentar o debate.
- Trabalhar, através de slides, o conceito de Museu e Museu Virtual; explanando também sobre os tipos de museu virtual que estão disponíveis atualmente com as diferenças que podem ser encontradas de um e outro, assim como a seleção desses objetos e montagem destes acervos;

Atividade de análise de objetos

- Dividir a turma em 10 equipes e dispor objetos sobre as mesas dessas equipes;
- Orientar os alunos e alunas que irão fazer uma atividade de análise de objetos museais, explicar que os objetos foram adquiridos de acervos pessoais e que eles vão apenas observar e levantar alguns questionamentos sobre os objetos;
- Será entregue algumas folhas com alguns questionamentos que os alunos e alunas podem fazer sobre os objetos que estão sendo observados e quais conclusões podem levantar diante dessa observação;
- Após esse momento, solicitar que as equipes exponham suas anotações sobre os objetos que analisaram;
- Apresentar para os alunos e alunas algumas orientações sobre a visita ao museu virtual, como se dará a exposição, em que local será, qual o objetivo dessa visitação, o que iremos observar e conversar sobre o preenchimento de algumas informações durante a visita.
- Solicitar que os alunos e alunas participem oralmente e exponham suas opiniões sobre a aula oficina;

02. AULA VISITAÇÃO – EXPOSIÇÃO VIRTUAL: EGITO ANTIGO – DO COTIDIANO À ETERNIDADE
Duração: 100 minutos

Local: auditório

- Recepcionar os alunos e alunas entregando o roteiro de visitação à exposição virtual;
- Apresentar o cartaz com o título da exposição e indagar sobre o significado, enfatizando as palavras “COTIDIANO” E “ETERNIDADE”, promovendo um debate sobre o sentido dessas e o que elas remetem sobre a exposição que os alunos visitarão;
- Realizar a leitura com os alunos e alunas do roteiro da exposição abordando o histórico do museu, a origem das peças, a vinda dessas peças ao Brasil, como e em qual circunstância ocorreu a virtualidade da exposição;
- Realizar a leitura e debater com os alunos e alunas sobre a preparação para a visitação e o campo “Importante destacar” com algumas observações sobre como se dá a seleção das peças e sobre a repatriação dos artefatos ao Egito;
- Explicar sobre a origem dos artefatos e como se deu o processo de encontro dessas peças através dos séculos de usurpação de artefatos do Egito, assim como o significado da palavra “REPATRIAÇÃO” e a luta para o retorno dos artefatos para o Egito;
- Entregar aos alunos e alunas a atividade de análise dos objetos e explicar a resolução;
- Explicar aos alunos e alunas como se dará a visitação e a sequência de visualização dos objetos;
- Visitar as salas selecionadas e os objetos seguindo o roteiro pré-estabelecido
- Iniciar a visitação pelo térreo expondo como se dá a visitação virtual, os recursos que são possíveis e apresentar os objetos da sala;
- A cada objeto realizar a escuta do guia do museu, realizar a complementação dos assuntos e instigar a participação dos alunos com os conhecimentos prévios sobre a temática.
- Complementar e traçar paralelos com as informações trazidas pelo museu e o conteúdo ministrado em aulas anteriores, retirando as dúvidas dos alunos, reforçando temáticas que os alunos apresentaram mais dificuldades de apreensão;
- Trabalhar o conteúdo sobre a pirâmide social do Egito e as camadas sociais ao adentrar a sala Vida Cotidiana 01 no momento da leitura da sua cronologia, indagando os alunos como era dividida a sociedade no Egito Antigo e as relações de poder que existiam;
- Realizar a visitação das salas sobre a temática Vida Cotidiana apresentando os objetos e deixando os alunos livres para que exponham opiniões sobre os mesmos e tracem paralelos com objetos que ainda são utilizados atualmente;
- Trabalhar as formas de escrita através do Ostracon de escrita hierática mostrando os tipos de escrita no antigo Egito através de slides explicando as diferenças na utilização de cada uma delas;
- Ao término de cada sala destinar tempo para que os alunos concluam as questões da atividade de análise referente a sala visitada;
- Realizar a visitação das salas com a temática Religião, ao iniciar a visitação destas realizar perguntas geradoras sobre o tema da sala indagando os alunos sobre as principais características religiosas que os antigos egípcios manifestavam;
- Ao término das salas sobre religião destinar tempo para os alunos responderem as questões relativas às salas;

- Iniciar a observação das salas sobre cultos funerários realizando um debate sobre as práticas de mumificação;
- Realizar a visitação da sala de reconstrução da Tumba de Nefertari enfatizando a importância da arte egípcia ressaltando algumas características através das pinturas expostas na sala;
- Destinar tempo para que respondam e concluam a atividade de análise;
- Ao final da aula, conversar com os alunos sobre qual avaliação os alunos e alunas dão para a aula, assim como um debate sobre os conteúdos adquiridos a partir da visitação virtual.

RECURSOS: Projetor multimídia, notebook, mouse, caixa de som, quadro branco, marcador de quadro, apagador, material impresso, fita gomada, objetos.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:
Competências:
(CEH3) Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.
(CEH4) Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
(CEH6) Compreender e problematizar os conceitos e procedimentos norteadores da produção historiográfica
(CECH4) Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.

Habilidades:
(EF06HI01) Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas)
(EF06HI02) Identificar a gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas.
(EF06HI16) Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos.

AVALIAÇÃO:
AULA OFICINA:
Em grupo, os alunos deveram debater sobre o objeto e responder as questões da atividade de análise e apresentar oralmente suas percepções sobre o objeto;
Através da participação oral sobre o conhecimento adquirido após a aula em questão;

AULA VISITAÇÃO:
Individualmente, através de atividade de análise escrita sobre os objetos musealisados e da participação oral dos alunos.

BIBLIOGRAFIA:

ARRUDA, E. P. **Museu virtual, prática docente e ensino de história: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante**. In: IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História, 2011, Santa Catarina. Anais Eletrônicos. Santa Catarina, 2011.

ALMEIDA, A. M.; VASCONCELLOS, C. M. Por que visitar museus. In: BITENCOURT, C. (Org.). **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2017. p. 104-116.

BITTENCOURT, C. Método de ensino. In: FERREIRA, C.; OLIVEIRA, M. (Orgs.). **Dicionário de ensino de história**. Rio de Janeiro: FGV, 2019. p. 162-167.

BITTENCOURT, C. M. F. **Procedimentos metodológicos no ensino de história.** In: Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2004.

BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. (Coleção docência em formação. Série Ensino Fundamental).

DUMBRA, C. N. P.; ARRUDA, E. P. **Museus interativos: interfaces entre o virtual e o ensino de história**. OPSIS, Catalão, v. 13, n. 1, 2013.

HENRIQUES, R. M. N. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa**. 2004. Dissertação (Mestrado em Arquitetura, Urbanismo, Geografia e Artes) — Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.

Índice

DURANTE A VISITA

Em uma visitação ao museu virtual realizada de forma hibrida, onde o professor(a) irá mediar a visitação com os alunos em sala de aula presencial. Alguns pontos durante a aula devem ser programados previamente para que possa haver uma condução que propicie o engajamento dos alunos e consequentemente uma aula mais proveitosa:

- **Engajamento dos Alunos**

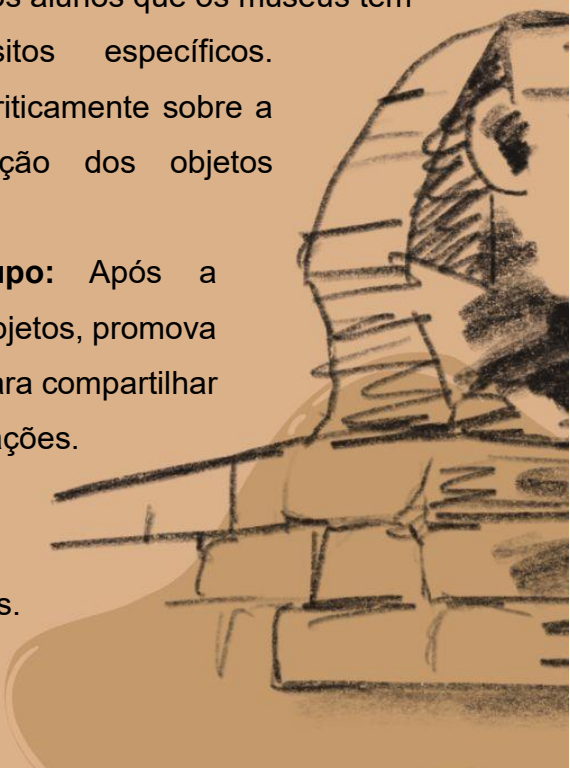
Questões Norteadoras: Prepare perguntas para instigar a curiosidade dos alunos. Questões como "Qual a história por trás deste objeto?" ou "Como este artefato reflete a cultura da época?" podem ser muito eficazes.

Atividades Interativas: Proponha atividades interativas, como um diário de observação, onde os alunos possam registrar suas impressões e reflexões sobre os objetos que estão vendo.

- **Durante a Visita**

Orientação: Explique aos alunos que os museus têm narrativas e propósitos específicos. Incentive-os a pensar criticamente sobre a seleção e a disposição dos objetos expostos.

Discussões em Grupo: Após a visualização de certos objetos, promova discussões em grupo para compartilhar observações e interpretações. Isso pode levar a uma análise mais profunda e a diversas perspectivas.



- **Reflexão Pós-Visita**

Debriefing: Após a visita, organize uma sessão de *debriefing* para discutir o que os alunos aprenderam. Isso ajuda a solidificar o conhecimento adquirido e a contextualizar a experiência no museu virtual.

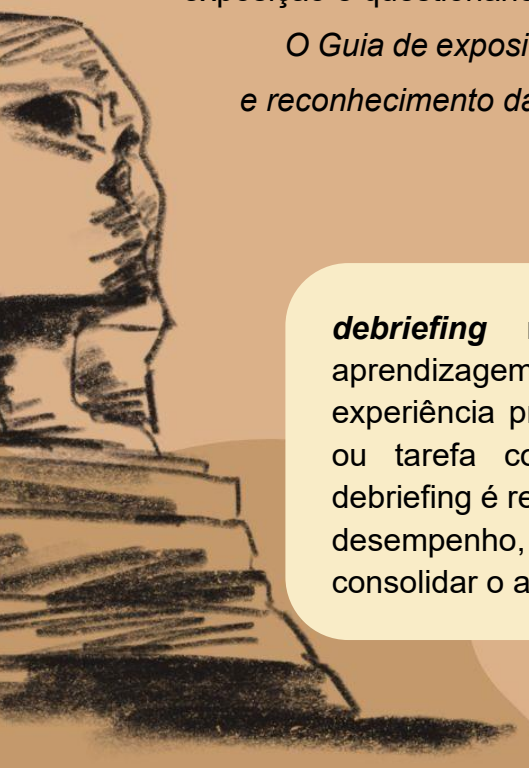
Atividades de Seguimento: Proponha atividades que permitam aos alunos explorar mais a fundo os temas abordados durante a visita, como projetos de pesquisa ou apresentações.

- **Utilização de Recursos Adicionais**

Materiais Complementares: Forneça materiais de leitura ou links para recursos online que complementem a visita e aprofundem o conhecimento sobre o Egito Antigo ou a temática da exposição.

Obs: Neste manual oferecemos uma diversidade de materiais complementares que podem ser utilizados para a aula, como os materiais disponibilizados pela exposição: Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade, variadas opções de outros museus virtuais, tumbas e monumentos virtualizados que abordam a temática, sugestões de atividades, guia de exposição e questionários que podem ser utilizados.

O Guia de exposição virtual e questionário de análise e reconhecimento da turma estão dispostos em anexo.



debriefing refere-se a uma atividade pós-aprendizagem, geralmente realizada após uma experiência prática, como uma simulação, visitação ou tarefa colaborativa. O objetivo principal do debriefing é refletir sobre o que aconteceu, analisar o desempenho, discutir as emoções envolvidas e consolidar o aprendizado adquirido.

Índice

APÓS A VISITA

Após a visita virtual ao museu, pode ser proposto aos alunos e alunas alguns momentos de reflexão e atividades para garantir que o aprendizado seja consolidado e que a experiência seja enriquecedora como:

- **Realizar um *debriefing* com os alunos**

organizar uma sessão de reflexão para que os alunos compartilhem suas impressões, discutam os itens que mais chamaram atenção e analisem o que aprenderam.

- **Conectar a visita com os objetivos de aprendizagem**

Deve-se relembrar os objetivos de aprendizagem definidos antes da visita e relacioná-los com o que os alunos vivenciaram.

- **Propor atividades de análise e síntese**

Sugerir atividades como redações, relatórios, desenhos, ou apresentações sobre os objetos e temas observados no museu permite que os alunos consolidem o que aprenderam e façam uma síntese das informações. Essas atividades também podem incentivar o pensamento crítico, ao pedir que os alunos analisem o impacto cultural e histórico das peças vistas.

- **Facilitar discussões em grupo**

Promover discussões em grupo permite que os alunos compartilhem diferentes perspectivas e pontos de vista sobre a visita. Isso enriquece a compreensão coletiva, já que cada aluno(a) pode ter focado em aspectos diferentes da exposição.

O diálogo favorece uma aprendizagem mais colaborativa e interativa.

- **Relacionar a visita a temas contemporâneos ou questões atuais**

Estimular os alunos a refletirem sobre como os temas ou objetos do museu se conectam com questões contemporâneas. Por exemplo, ao visitar a exposição sobre o Egito Antigo, pode-se discutir sobre a repatriação dos bens simbólicos ao local de origem, tema amplamente discutindo sobre os artefatos egípcios e peças brasileiras que estão em outros museus espalhados pelo mundo.

- **Encaminhar feedback ou perguntas para o museu, se aplicável**

Caso surjam dúvidas ou interesse em saber mais sobre itens específicos, o professor(a) pode incentivar os alunos e alunas a enviar perguntas ao museu (se houver essa possibilidade), promovendo a pesquisa e o aprofundamento. Isso mostra que a aprendizagem vai além da visita em si e envolve a busca contínua por conhecimento.

- **Reforçar habilidades e competências trabalhadas durante a visita**

É importante que o professor(a) faça um balanço das habilidades e competências desenvolvidas durante a visita, como observação crítica, análise de fontes históricas ou compreensão de contextos culturais. Reforçar essas competências ajuda os alunos a reconhecerem seu progresso e a importância do que aprenderam.

- **Incorporar o que foi aprendido em avaliações futuras**

Pode-se planejar atividades ou questões de avaliação que incorporem o que foi visto durante a visita, assegurando que os alunos e alunas revisitem os conceitos e os integre de maneira contínua em seu aprendizado. Isso ajuda a manter o conteúdo fresco na memória e fortalece o aprendizado a longo prazo.

Em seguida, dispomos de algumas sugestões de atividades que podem ser realizadas nas aulas de visitação, pós visita e educação museal.

SUGESTÕES

Atividades

Durante e após a aula visitação ao museu virtual, algumas atividades dinâmicas podem ser realizadas para o aprofundamento diante a temática do Egito Antigo. Aqui apresentamos um compêndio de algumas dessas atividades, assim como um guia da exposição Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade e uma atividade análise da exposição para impressão.

- **Caça ao Tesouro Virtual (Exploração Guiada)**

Objetivo: Engajar os alunos de forma lúdica na exploração do museu, incentivando a busca ativa por informações.

Atividade: Forneça uma lista de itens ou artefatos egípcios que os alunos devem encontrar no museu virtual (por exemplo, sarcófagos, múmias, joias, hieróglifos). Cada item deve vir acompanhado de uma pergunta que eles precisam responder,

como: "Qual é a importância deste artefato?" ou "Como ele reflete a vida cotidiana no Egito Antigo?"

Resultado esperado: Relacionar os artefatos com os conhecimentos sobre a sociedade egípcia e suas práticas culturais.

Desenho ou Modelagem de Artefatos Egípcios

Objetivo: Desenvolver a criatividade e promover uma compreensão visual dos objetos egípcios.

Atividade: Após a visita, peça aos alunos que escolham um artefato ou monumento visto no museu virtual (como uma estátua, uma pirâmide ou um objeto de uso cotidiano) e façam uma representação em desenho, modelagem com massa de modelar, ou até mesmo em uma ferramenta digital.

Resultado esperado: Entender os detalhes simbólicos e estéticos do Egito Antigo e reproduzi-los artisticamente.

- **Criação de um Diário de Viagem no Antigo Egito**

Objetivo: Estimular a escrita criativa e a reflexão histórica.

Atividade: Convide os alunos a escreverem um diário fictício como se fossem viajantes no Antigo Egito. Eles devem descrever o que viram e como interagiram com o ambiente, os monumentos e as pessoas, baseando-se nas informações adquiridas na visita ao museu virtual.

Resultado esperado: Demonstrar compreensão do ambiente, dos costumes e das práticas religiosas e sociais egípcias, além de incentivar a criatividade.

- **Debate: Repatriação de Artefatos Egípcios**

Objetivo: Promover o pensamento crítico e o debate ético.

Atividade: Divida a turma em dois grupos e organize um debate sobre a repatriação de artefatos egípcios. Um grupo deve defender que os itens pertencem aos países onde foram descobertos, enquanto o outro defende que devem ser devolvidos ao Egito. O debate deve se basear em argumentos históricos, culturais e éticos.

Resultado esperado: Desenvolver a habilidade de argumentação e entender as questões éticas e políticas em torno do patrimônio cultural.

- **Interpretação de Hieróglifos**

Objetivo: Introduzir os alunos ao sistema de escrita do Egito Antigo.

Atividade: Após a visita, forneça exemplos de inscrições em hieróglifos vistas no museu virtual. Peça que os alunos tentem decifrar seus significados usando uma tabela simplificada de hieróglifos e associem essas inscrições aos contextos históricos (ex.: uma inscrição em uma tumba).

Resultado esperado: Compreensão básica dos hieróglifos e de seu uso na sociedade egípcia, bem como a importância da escrita na preservação da história.

- **Simulação de uma Escavação Arqueológica**

Objetivo: Simular o processo de descoberta e análise de artefatos egípcios.

Atividade: Divida os alunos em grupos e peça que simulem ser arqueólogos que

acabaram de "descobrir" um artefato (escolhido do acervo do museu). Eles devem analisar o artefato, descrever suas características e discutir o que essa descoberta pode revelar sobre o Egito Antigo.

Resultado esperado: Desenvolver habilidades de análise crítica e reflexão sobre o valor dos artefatos para a reconstrução histórica.

- **Comparação entre Civilizações Antigas**

Objetivo: Estimular o pensamento comparativo entre diferentes culturas.

Atividade: Os alunos podem ser desafiados a comparar o Egito Antigo com outra civilização antiga que já estudaram (por exemplo, Mesopotâmia, Grécia ou Roma), em aspectos como religião, arquitetura, escrita e estrutura social. Essa atividade pode ser feita em forma de tabela, debate ou apresentação.

Resultado esperado: Desenvolver habilidades de comparação histórica e uma visão mais ampla das antigas civilizações.

- **Construção de uma Pirâmide com Materiais Simples**

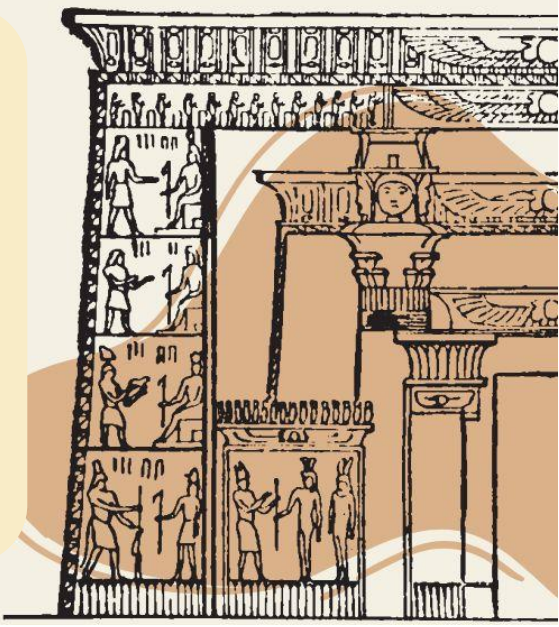
Objetivo: Trabalhar o conceito de engenharia e arquitetura egípcia.

Atividade: Após aprender sobre as pirâmides no museu virtual, peça aos alunos que tentem construir uma pirâmide usando materiais simples (como papelão, argila, palitos de picolé). Eles podem trabalhar em grupos e discutir a complexidade dessa tarefa no contexto da época.

Resultado esperado: Entendimento da complexidade da arquitetura egípcia e a importância das pirâmides no contexto religioso e social.

Atenção

As atividades descritas podem ser utilizadas de várias formas, podendo sofrer adaptações diante da realidade da turma e da escola. Podem ser utilizadas em sala de aula, durante ou após a visita, como encaminhadas para casa. Aqui dispomos apenas de algumas propostas que podem ser desenvolvidas nas turmas, mas o tema promove possibilidades diversas para o desenvolvimento de outras atividades que não foram descritas aqui ou até mesmo projetos para serem aplicados em sala de aula.



SUGESTÕES

Atividades Educação

Dispomos algumas sugestões de atividades sobre Educação Museal que podem ser realizadas nas turmas em uma aula preparatória para a visitação ao museu virtual.

- **Exploradores de Arte Antiga**

Objetivo: Desenvolver habilidades de observação crítica e descrição artística.

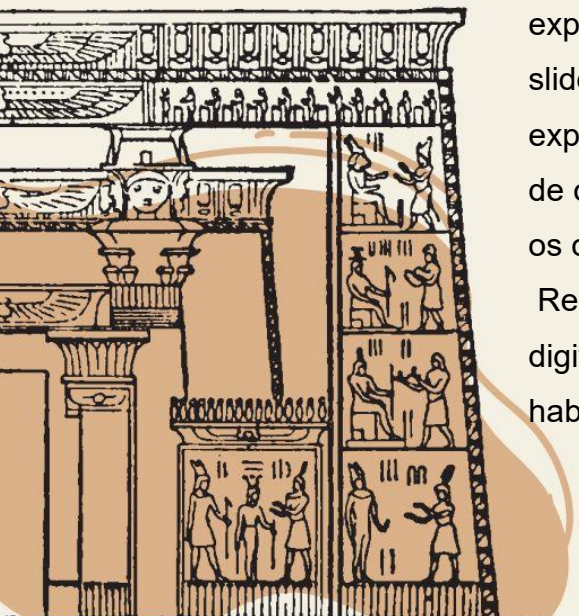
Descrição: Os alunos farão uma visita virtual ao Museu do Louvre, com foco na seção de arte egípcia. Cada aluno deve escolher uma peça, descrever suas características (materiais, tamanho, formas), e pesquisar sobre seu contexto histórico e cultural. Em seguida, eles compartilham suas descobertas com a turma, como se estivessem apresentando a peça em uma visita guiada.

Resultado Esperado: Espera-se que os alunos desenvolvam suas habilidades de pesquisa e observação, além de aumentar o conhecimento sobre arte e cultura egípcia, e praticar a apresentação oral.

- **Curadores do Futuro**

Objetivo: Introduzir conceitos de curadoria e narrativa em museus.

Descrição: Os alunos acessam o Museu Virtual do Google Arts & Culture e exploram diferentes



exposições. Em seguida, utilizam uma plataforma de criação de slides (como o Google Slides) para criar suas próprias exposições virtuais interativas. Eles devem incorporar imagens de obras e incluir links para vídeos ou áudios explicativos sobre os objetos escolhidos.

Resultado Esperado: Os alunos aprenderão a usar ferramentas digitais para criar projetos interativos, além de desenvolver habilidades de organização, pesquisa e síntese de informações.

- **Roteiro de Viagem Cultural**

Objetivo: Ampliar o conhecimento cultural e a capacidade de síntese.

Descrição: Após visitar virtualmente o Museu Metropolitano de Nova York, os alunos devem criar um roteiro de "viagem cultural", como se estivessem guiando turistas pelo museu. Eles precisam selecionar 5 peças que consideram as mais importantes e escrever um pequeno roteiro explicando a importância histórica e cultural de cada uma.

Resultado Esperado: Os alunos aprenderão a sintetizar informações sobre obras de arte e desenvolver habilidades de comunicação e organização de ideias.

- **Narrativa Visual**

Objetivo: Desenvolver habilidades de interpretação visual e narrativa.

Descrição: Pedir que os alunos tragam para a sala alguns objetos particulares para confeccionar uma exposição museal em sala de aula. Em sala redistribuir os objetos com os alunos e alunas de forma aleatória, solicitar que cada um crie uma narrativa fictícia baseada no objeto que pegou. Eles devem descrever a peça diante suas percepções e observações e imaginar uma história ou contexto que poderia estar por trás deste objeto.

Resultado Esperado: Os alunos aprimorarão suas habilidades de interpretação, desenvolvendo narrativas criativas e empatia com diferentes objetos.

- **Diário de Bordo de uma Visita Virtual**

Objetivo: Incentivar a reflexão crítica sobre a experiência museológica.

Descrição: Após uma visita virtual, os alunos mantêm um "diário de bordo" onde devem escrever suas impressões sobre a experiência. Isso inclui a Arquitetura do museu, as exposições visitadas, e como as peças selecionadas mudaram sua percepção sobre o conteúdo. Esse diário pode incluir esboços, notas e reflexões pessoais.

Resultado Esperado: Os alunos desenvolverão habilidades de reflexão crítica e escrita, conectando suas percepções pessoais com o conteúdo cultural e artístico.

- ***Quiz* Museológico**

Objetivo: Reforçar o aprendizado de forma lúdica e interativa.

Descrição: Após uma visita a um museu virtual, crie um *quiz* interativo com perguntas sobre as peças e exposições vistas. Os alunos jogam

em equipes e respondem a perguntas de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, ou descrições sobre as obras analisadas. O quiz pode ser feito usando plataformas como *Kahoot* ou *Quizizz.*

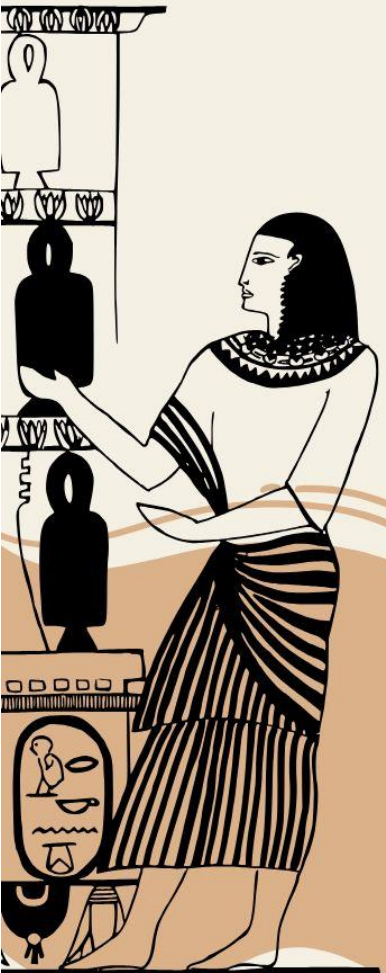
Resultado Esperado: Os alunos revisarão e consolidarão o conteúdo aprendido de forma divertida e colaborativa.

- **Museu na Caixa**

Objetivo: Estimular a criatividade e o pensamento crítico sobre como as exposições são montadas.

Descrição: Após uma visita ao museu, os alunos devem recriar uma "exposição em miniatura" utilizando caixas de sapato ou pequenas estruturas. Eles devem escolher um tema relevante relacionado à exposição (por exemplo, "Imigração", "Desenvolvimento Urbano" ou "Arte Local") e incluir reproduções ou desenhos de objetos do museu. Cada caixa deve contar uma história relacionada ao tema escolhido.

Resultado Esperado: Os alunos desenvolverão habilidades de curadoria e narração visual, ao mesmo tempo que compreenderão como os museus organizam exposições para comunicar temas específicos.



- **Baú de recordações**

Objetivo: Desenvolver habilidades de interpretação visual, narrativa e criticidade.

Descrição: Selecionar objetos particulares e de familiares e levá-los dentro de um baú ou caixa para a turma, dividir a turma em duplas, explicar a origem e seleção desses objetos e distribuí-los com as equipes, de forma que cada equipe fique com um objeto, dispor para os mesmos uma atividade de análise de objetos, quanto sua origem, período, função, material utilizado e suposições sobre a utilização do mesmo, o contexto e a quem possuía. Ao fim, as duplas deveram apresentar o objeto e suas conclusões para a turma

Resultado Esperado: Os alunos aprimorarão suas habilidades de interpretação e análise, desenvolvendo suposições sobre os objetos.

Obs: A atividade de análise descrita nessa sugestão está disposta em anexo neste material.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Museus virtuais e a democratização do acesso ao patrimônio cultural.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

BITTENCOURT, Circe. **Ensinar História no século XXI: em busca do tempo entendido**. São Paulo: Contexto, 2008.

CHAGAS, Mário. **Museu, Memória e Educação: Conversando com Bourdieu**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

COUTO, Marlene. **Educação em museus: entre o saber e o fazer**. São Paulo: Cortez, 2011.

DUARTE, Rosangela de Oliveira. **Educação e tecnologia: o uso dos museus virtuais no ensino.** São Paulo: Editora Cortez, 2011.

DUMBRA, Camila Natally. **Museus virtuais: possibilidades e desafios para a educação escolar.** Curitiba: Editora Appris, 2015.

FONSECA, Maria Cecília Londres. **O Patrimônio em Processo: Trajetória da Política Federal de Preservação no Brasil**. Rio de Janeiro: UFRJ/IPHAN, 2009.

MAGALDI, Lívia; SCHEINER, Tereza. **Museus, tecnologia e cidadania: novas perspectivas para a educação no século XXI.** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2023.

MARINI, Paolo; Tjabbes, Pieter. **Egito Antigo: do cotidiano à eternidade. Ancient Egypt: From Daily Life to Eternity.** Ministério da Cidadania. Banco do Brasil apresenta e patrocina a exposição. 2020. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5237982/mod_resource/content/1/BANCO%20DO%20BRASIL.%20Centro%20Cultural%20Banco%20do%20Brasil.%20Egito%20Antigo%20do%20cotidiano%20à%20eternidade%20(Catálogo).%20São%20Paulo%20CCBB,%202020..pdf. Acesso em: 14 out. 2024.

MARTI, Frieda Maria. **Inclusão e diversidade na educação com o uso de museus virtuais.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2019.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. **A função social do museu: uma questão de fronteiras**. Revista Brasileira de História, v. 12, n. 24, p. 9-21, 1992.

PIACENTE, Maria. **Manual de exposições: concepção, montagem e gestão.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2014.

SCHEINER, Tereza. **Museologia, teorias e práticas.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

VASCONCELOS, Karla Colares. **Museu e escola: parceria na construção do conhecimento**. Fortaleza: Edições UFC, 2016.

FONTES DAS IMAGENS

Página 9:
Título: Página inicial do site da exposição Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade.
Fonte: TOUR VIRTUAL 360. *Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade*. 2024. Disponível em: www.tourvirtual360.com/egitoantigo. Acesso em: 24 out. 2024.

Página 10:
Título: Página inicial da exposição virtual *Tut Hall*, do Museu Egípcio do Cairo.
Fonte: MUSEU EGÍPCIO DO CAIRO. **Página inicial da exposição virtual Tut Hall.** Disponível em: <Tut Hall. >. Acesso em: 24 out. 2024.

Página 11:
Título: Logomarcas de museus virtuais

Logomarca: MUSEU DO BROOKLYN. Logomarca oficial.
Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/brooklyn-museum.
Acesso em: 06 nov. 2024.

Logomarca: MUSEU NACIONAL DE ARQUEOLOGIA (Lisboa, Portugal). Logomarca oficial.
Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/museu-nacional-de-arqueologia.
Acesso em: 06 nov. 2024.

Logomarca: THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. Logomarca oficial.
Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/the-metropolitan-museum-of-art.
Acesso em: 06 nov. 2024.

Logomarca: STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN. Neues Museum. Logomarca oficial.
Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/neues-museum-staatliche-museen-zu-berlin.
Acesso em: 06 nov. 2024.

Logomarca: NATIONAL MUSEUMS SCOTLAND. Logomarca oficial.
Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/national-museums-scotland.
Acesso em: 06 nov. 2024.

Página 12:

Título: Tumba da Rainha Meresankh III – Cairo, Egito
Fonte: MATTERPORT. *Visitação 3D da tumba da Rainha Meresankh III, Cairo, Egito*. Disponível em: https://my.matterport.com/show/?m=d42fuVA21To. Acesso em: 6 nov. 2024.

Título: Pirâmide de Unas- Gizé, Egito
Fonte: MATTERPORT. *Visitação 3D da Pirâmide de Unas, Gizé, Egito*. Disponível em: https://my.matterport.com/show/?m=o5Ex5Xo7UkE. Acesso em: 6 nov. 2024.

Página 13:

Título: Túmulo de Menna na Necrópole de Tebas – Luxor, Egito
Fonte: MATTERPORT. *Visitação 3D do Túmulo de Menna, Necrópole de Tebas, Luxor, Egito*. Disponível em: https://my.matterport.com/show/?m=vLYoS66CWpk&fbclid=IwAR0AvW2Jo55TsJSjxLc4YUVq9pRZCBqkg7jEDkf2YjL0XhrzhwJz4rPbvuE. Acesso em: 6 nov. 2024.

Título: Complexo da Pirâmide de Degraus de Dhoser – Cairo, Egito
Fonte: MATTERPORT. *Visitação 3D do Complexo da Pirâmide de Degraus de Djoser, Saqqara, Cairo, Egito*. Disponível em: https://my.matterport.com/show/?m=zBpDdPqxTKz. Acesso em: 6 nov. 2024.

Título: Tumba de Niankh-khnum e Khnumhotep – Cairo, Egito
Fonte: MATTERPORT. *Visitação 3D da Tumba de Niankh-khnum e Khnumhotep, Cairo, Egito*. Disponível em: https://my.matterport.com/show/?m=PKxweZaPG3P&help=1&brand=1&play=1&hl=1&ts=2&title=1&tourcta=2&vrcoll=0&dh=1&lp=1&wts=1. Acesso em: 6 nov. 2024.

Título: Túmulo de Wahty – Saqqara, Egito
Fonte: MATTERPORT. *Visitação 3D do Túmulo de Wahty, Saqqara, Egito*. Disponível em: https://my.matterport.com/show/?m=BsXpwTSYSyN&help=1&brand=1&play=1&hl=1&ts=2&title=1&tourcta=2&vrcoll=0&dh=1&lp=1&wts=1. Acesso em: 6 nov. 2024.

Título: Página inicial do aplicativo Around Egypt
Fonte: AROUND EGYPT. *Página inicial do aplicativo Around Egypt*. Disponível em: https://aroundegypt.app/. Acesso em: 6 nov. 2024.

Páginas 14 e 15:
Título: Fachada Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro
Fonte: PATRIMÔNIO EM MEMÓRIA. **Fachada do Centro Cultural Banco do Brasil Rio de Janeiro**. Disponível em: http://patrimonioememoria.ccbbeducativo.com/ccbb-rj-episodio-1-um-centro-de-cultura-arte-e-educacao/. Acesso em: 25 out. 2024.

Página 21:

Título: Página inicial do setor amarelo, intitulado de Vida Cotidiana.
Fonte: TOUR VIRTUAL 360. *Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade*. 2024. Disponível em: www.tourvirtual360.com/egitoantigo. Acesso em: 24 out. 2024.

Página 23:

Título: Página inicial do setor verde, intitulado de Religião.
Fonte: TOUR VIRTUAL 360. *Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade*. 2024. Disponível em: www.tourvirtual360.com/egitoantigo. Acesso em: 24 out. 2024.

Página 25:

Título: Página inicial do setor azul, intitulado de Eternidade.
Fonte: TOUR VIRTUAL 360. *Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade*. 2024. Disponível em: www.tourvirtual360.com/egitoantigo. Acesso em: 24 out. 2024.

Página 27:

Título: Página da reconstrução da tumba de Nefertari
Fonte: TOUR VIRTUAL 360. *Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade*. 2024. Disponível em: www.tourvirtual360.com/egitoantigo. Acesso em: 24 out. 2024.

Página 29:

Título: Catálogo da Exposição - contracapa
Fonte: MARINI, Paolo; Tjabbes, Pieter. **Egito Antigo: do cotidiano à eternidade**. 2024. P. 3. **Catálogo da Exposição - contracapa**

Título: página do Webnar "Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade"
Fonte: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL - CCBB SÃO PAULO. *Webinar "Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade"*. Canal CCBB São Paulo, 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OoYyeR12LTk. Acesso em: 16 nov. 2024.

Título: Capa Cartilha para alunos "Egito Antigo: do cotidiano à eternidade"
Fonte: **CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL - CCBB SÃO PAULO**. *Cartilha "Egito Antigo: do Cotidiano à Eternidade"*. Programa CCBB Educativo, 2024. Disponível em: <www.ccbb.com.br/educativo>. Acesso em: 16 nov. 2024.

Índice

ANEXOS

A EXPOSIÇÃO

A exposição "Egito antigo do cotidiano à eternidade" foi organizada pelo Ministério da Cidadania, Banco do Brasil, BB DTVM, BB seguros e BrasilPrev com 140 peças fruto de escavações do século XIX e início do século XX oriundas do Museo Egizio de Turim, na Itália, que possui um dos maiores acervos egiptológicos do mundo e tem como curador da exposição no Brasil: Pieter Tjabbes e Paolo Marini como curador do Museo Egizio.

A virtualização da exposição ocorreu durante a passagem da exposição no Museu Centro Cultural Banco do Brasil - Rio de Janeiro durante o período de 12 de outubro de 2019 a 02 de fevereiro de 2020.

Para acessar a exposição:

ROTEIRO Exposição Virtual

EGITO ANTIGO:
do cotidiano à eternidade

Preparação para a visitação:

- Confira se está com seu material para as anotações durante a visita;
- Esteja com o roteiro de visitação e atividade de análise para o preenchimento;
- Contribua com o silêncio do ambiente e evite conversas paralelas;
- Esteja atento ao guia da exposição e as observações do(a) professor(a);
- Preencha sua atividade durante a visitação das salas para não esquecer suas observações;
- Em caso de dúvidas sinta-se à vontade para perguntar, assim como a participação na aula é livre;
- Caso precise retornar em algum objeto ou trajeto sinalize ao professor(a).

Importante Destacar

- Os objetos que foram selecionados seguem uma lógica e fazem parte da narrativa museal, não são escolhidos ocasionalmente e adquirem novos significados;
- Os artefatos foram encontrados no Egito por diversas pessoas durante vários séculos de história, foram retirados de seu país de origem e estão espalhados em diversos museus e arquivos pessoais. Alguns egiptólogos e diversos estudiosos lutam pela repatriação destes objetos (retorno ao Egito).

Boa Visitação!

Roteiro

Térreo

- Estátua de Ramsés II
- Simulação da Pirâmide de Gizé

Vida Cotidiana 01

- Egito antigo - cronologia
- Estatueta de um escriba
- Ostracon com inscrição hierática
- Escaravelho com cabeça de carneiro
- Fragmento de parede com cena agrícola
- Tigela em faiança azul
- Modelo de um cozinheiro
- Vaso cilíndrico em alabastro
- Vaso em alabastro com alças
- Fragmento de estátua de dignatário (cabeça)
- Fragmento da estátua de um rei
- Par de sandálias
- Encosto de cabeça do escriba Neferrenepet
- Unguentário em alabastro
- Tubo de Kohl com aplicador
- Colher cosmética zoomórfica
- Pente em madeira
- Paleta cosmética em forma de peixe
- Caixa incrustada

Religião 01

- Estátua de esfinge
- Estátua da deusa Sekmet

Religião 02

- Múmia de gato
- Caixão em formato de peixe contendo múmia de peixe
- Caixão e múmia de falcão
- Estatueta em bronze da deusa Bastet
- Caixão para gato

Culto funerário 01

- Porta da tumba de Horemhep
- Estela de Abkau
- Mesa de oferendas de Montuemhat

SHABTIS

- A tumba de Kha (vídeo)

Sarcófago e caixões 05

- Caixão antropoide e tampa falsa
- Caixão antropoide feminino usado para um homem
- Livro dos mortos
- Caixão e múmia de Tararo

Reconstrução da Tumba de Nefertari

Perguntas do questionário para sondagem do perfil dos alunos e conhecimentos prévios sobre museu físico e virtual

Nome completo.
Idade.
Bairro em que mora.
Para você o que é museu?
Você já visitou algum museu?
Se sua resposta foi “sim”. Qual museu você visitou?
Se você visitou o museu, quem o levou para a visitação?
O que mais você achou interessante na visita?
Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão expostos no museu?
Se você respondeu “sim”. Quais conhecimentos?
Você já ouviu falar em Museu Virtual?
Você já visitou algum museu virtual?
O que você achou interessante na visita ao museu virtual?
Você acredita que é possível construir conhecimento a partir da observação dos objetos que estão dispostos em um museu virtual?
Você encontrou alguma diferença entre o museu físico e o museu virtual? Qual?
Qual o melhor tipo de visita que você fez (museu físico ou virtual), por quê?

ATIVIDADE DE ANÁLISE DA VISITAÇÃO À EXPOSIÇÃO VIRTUAL

Egito Antigo: do cotidiano à eternidade – CCBB Rio de Janeiro

Nome:_____Série: 6º ano

Acompanhe a visitação da exposição e responda as questões diante das suas observações:

TÉRREO

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Estátua de Ramsés II

( ) Simulação da Pirâmide de Gizé

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

_____

_____

_____

_____

_____

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

_____

_____

_____

_____

_____

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

_____

_____

_____

_____

VIDA COTIDIANA 01

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Egito antigo – cronologia

( ) Estatueta de um escriba

( ) Ostracon com inscrição hierática

( ) Escaravelho com cabeça de carneiro

( ) Fragmento de parede com cena agrícola

( ) Tigela em faiança azul

( ) Modelo de um cozinheiro

( ) Vaso cilíndrico em alabastro

( ) Vaso em alabastro com alças

( ) Fragmento de estátua de dignatário (cabeça)

( ) Fragmento da estátua de um rei

( ) Par de sandálias

( ) Encosto de cabeça do escriba Neferrenepet

( ) Unguentário em alabastro

( ) Tubo de Kohl com aplicador

( ) Colher cosmética zoomórfica

( ) Pente em madeira

( ) Paleta cosmética em forma de peixe

( ) Caixa incrustada

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

_____

_____

_____

_____

_____

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

_____

_____

_____

_____

_____

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

_____

_____

_____

_____

RELIGIÃO

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Estátua de esfinge

( ) Estátua da deusa Sekmet

( ) Múmia de gato

( ) Caixão em formato de peixe contendo múmia de peixe

( ) Caixão e múmia de falcão

( ) Estatueta em bronze da deusa Bastet

( ) Caixão para gato

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

_____

_____

_____

_____

_____

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

_____

_____

_____

_____

_____

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

_____

_____

_____

_____

CULTOS FUNERÁRIOS

Marque abaixo os artefatos desta sala que mais chamaram sua atenção:

( ) Porta da tumba de Horemhep

( ) Estela de Abkau

( ) Mesa de oferendas de Montuemhat

( ) A tumba de Kha (vídeo)

( ) Caixão antropoide e tampa falsa

( ) Caixão antropoide feminino usado para um homem

( ) Livro dos mortos

( ) Caixão e múmia de Tararo

( ) Reconstrução da tumba de Nefertari

Quais questionamentos podem ser levantados sobre estes artefatos?

Nesta seção o que você aprendeu sobre o Egito que ainda não sabia?

Tem algo nessa seção que podemos relacionar com o presente? Por quê?

Existe algum objeto que permanece na atualidade (modificado ou não)? Sua utilização mudou?

Atividade de análise dos objetos

Tipo de Objeto:

Perguntas ao objeto

Faça questionamentos ao objeto e levante hipóteses

Porque este objeto foi selecionado? Motivo afetivo? Função? Valor?

Esse objeto ainda está em uso? Passou por mudanças? Possui a mesma função?

Descrição/identificando o objeto

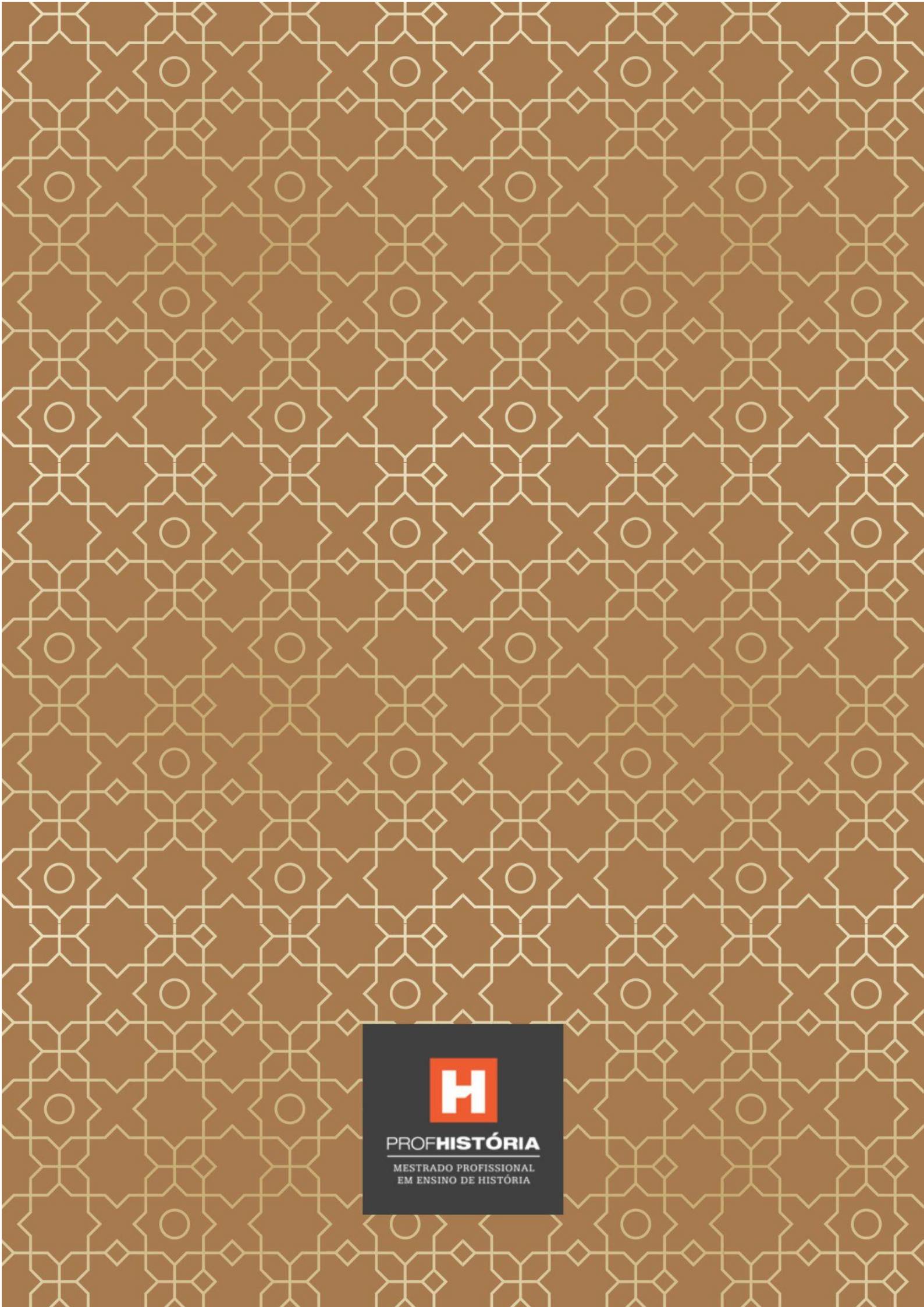
(De que é feito, como foi feito, para que serve)

Nome:

Série & Turma:

Professora:

Data:


PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA